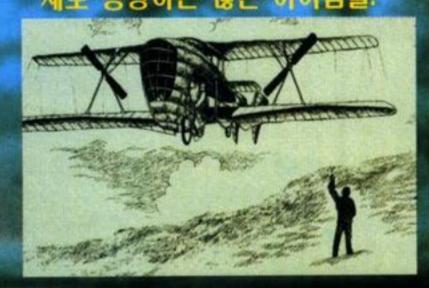
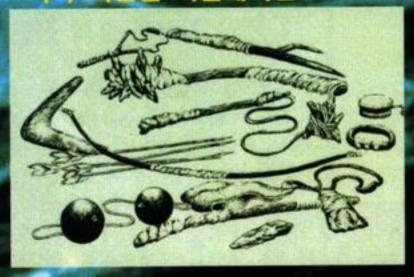
GAME POWER
The Most Famous PC Game Secton of Game Champ
March 3 1997
파워 A to Z
캠퍼스 러브 스토리
디아블로
폴리크롬
기획특집
PC에서 비디오 게임을
VIRTUAL ON
CYBER TROOPERS

무인도 이야기 2
국제 청소년 교류센터 "프로그래스"가 주관하는 국제 항해 프로그램을 진행중인 융프라우호. 유유히 태평양을 향해하고 있던 그 배에 별안간 사고가 엄습해온다. 최고의 안전성을 자랑하던 융프라우호가 참혹하게 침몰되자 대대적인 구조작업이 벌어진다. 대부분의 승객들이 구출되지만 6명의 승객은 행방불명 되는데...
당신은 그 행방불명자중의 한 사람. 무인도에 표류해온 다섯 사람들과 함께 무사히 돌아가기 위해 살아가야 한다. 당신은 사고의 충격으로 기억을 상실하고 말았지만 날카로운 판단력과 행동력으로 리더에 추대된다. 순간 순간 끊어진 기억의 필름들이 떠 오를 때마다 융프라우호 침몰의 흑막이 벗겨져 나가고...
▶동작사양
기 종: 486PC RAM 8메가
권 장: 486PCC/66 RAM 16A메가
그래픽: SUPER VGA 256 컬러
환 경: 한글 윈도우즈 3.1 또는 한글 윈도우즈 95
CD-ROM 드라이브, 사운드 카드, 마우스 필수
서바이벌라이프 시뮬레이션 게임

이제 남은 것은 동료들과 함께 무인도를 탈출하는 것 뿐이다.

꿈과 희망의 다우PC게임 컬렉션

▶우수성이 인정된 아이템 작성 메카니즘의 파워업!

▶인력 비행기, 증기선등… 새로 등장하는 많은 아이템들.

▶더욱 사실적으로 인류의 근본적인 과학 기술을 시뮬레이션.

무인도에서 당신과 생사를 같이할 5인의 표류자

▶이건일 (13세)

외무부에 근무하는 아버지와 명문가 출신의 어머니 밑에서 자랐다.
아직 중학생인데도 두뇌가 명석하고 경이로울 정도로 박학다식한 장점을 가진 소년이다.

▶이향숙 (17세)

부모를 잃고서 할아버지 댁에서 자라난 향숙은 그 때문에 아주 내성적이고 조용하다.
성실한 반면, 결단력이 좀 부족하지만 직감, 육감이 아주 영적 능력을 발휘하기도 하다.

▶플로라 벤티엔느 (19세)

파리, 마리온 국립병원에 근무하는 간호사.
직업대로 사람 보살피기를 좋아하고 상냥하다.
중요한 시기에 멍청한 행동을 저지르고 마는 덜렁이 아가씨지만 약품 지식에 관해 통달해 왔다.

▶마이클 웨인 (20세)

법대 다니는 대학생으로 자칭 플레이보이라는 미국인.
자기중심적이고 제멋대로 행동하는, 장점이라곤 없는 캐릭터 같지만 내기에 관한한은 천재적인 수완을 발휘하기도 하며 무인도에서 의외의 국면으로 이끌기도 한다.

▶남민아 (25세)

국내의 일류 외국기업에 근무하는 여사원.
주말엔 반드시 체력단련을 하여 몸매를 유지하고 화려한 것을 상당히 좋아하며 동시에 남성편력도 심한편. 두뇌회전이 빠른 여자로 멤버간의 화합을 유지시키는 존재.

DAOU (주)다우기술

서울시 강남구 역삼동 707 - 7 대아빌딩
TEL : (02)3450-4500(대표) FAX : (02)552-0986
크로바 전화 080-022-3883
하이텔, 천리안 "GO DAOU"
H/W 문의및 A/S (032) 653 - 9471
S/W 문의및 A/S (02) 3450 - 4710

총판매원

서울특별시 용산구 한강로3가 2-23
나진상가 15동 1층 109호
TEL:703-1564

KSS
Media Entertainment Company

디파인, '펜타스톤'으로 게임계 시장 노크

디파인이 펜타스톤이라는 롤플레잉 게임을 개발하면서 게임계 출사표를 제출했다. 팀 전원이 게임스쿨 출신으로 구성된 디파인은 지난 11월에 결성된 신생 PC게임 개발업체로 신승현 기획팀장을 중심으로 총10명의 인원이 현재 게임개발에 전념하고 있다. 디파인이란 업체명칭은 C언어의 매크로 함수중에서 따왔으며 이들의 첫 작품인 펜타스톤의 의미는 오각형 돌을 뜻한다.

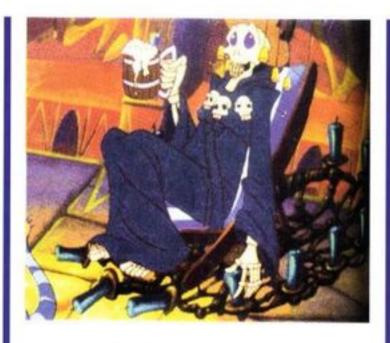
펜타스톤의 개발언어로는 C와 C++을 사용하였으며 그래픽작업은 3D 스튜디오, 디럭스 페인트, 포토샵, 애니프로를 이용하였다.

펜타스톤은 현재 도스용이지만 다음에는 윈도 95용인 펜타스톤2를 제작할 예정이며 앞으로는 일본같은 해외시장도 겨냥할 것이라고 밝혔다.

문의처: 디파인(02-585-3023)

SKC, 윈도 95 게임 대거 출시

최근 SKC 게임 소프트팀과 라이센스를 맺고 있는 시그노시스는 97년에는 윈도 95용 게임 개발에 주력하겠다고 발표했다.

윈도 95 타이틀로서는 외국에서는 이미 출시된 디스트럭션 더비 2(Destruction Derby 2), 디스크월드 2(Disc World 2), 라이옷(Riot), 시티 오브 로스트 칠드런(City of Lost Children) 등을 출시할 예정이다.

SKC와 시그노시스는 윈도 95의 급속한 확산에 따라, Psygnosis사는 윈도 95의 장점을 살린 새로운 게임들을 계속 개발하겠다고 밝혔다.

한편 SKC는 남일 소프트의 육성 연애 시뮬레이션인 캠퍼스 러브 스토리를 2월 중으로 출시할 예정이다.

이포인트, 새로운 장르의 CD ROM 타이틀 출시

(주)이포인트가 대마고기라는 작품을 CD ROM으로 디지털영상소설화 한다. 디지털 영상소설은 이포인트가 최초로 시도하는 새로운 장르의 CD ROM으로 옴니버스 형식의 세가지 각기 다른 소설을 애니메이션과 음악으로 결합해 CD ROM을 넣어 해당 아이콘만 클릭하면 소설이 진행되게 되어 있다. 앞으로 이포인트의 대마고기는 매회 연재 형식으로 출시될 예정이며, 앞으로 해외 수출의 길도 모색할 것이라고 밝혔다.

문의처: 이포인트 (02-548-9304)

삼성전자, 파이널 판타지7 동시 한글 발매 추진

삼성전자가 일본 스퀘어와 계약을 체결하고 파이널 판타지 7을 출시한다.

스퀘어가 이식할 파이날 판타지는 5와 6이 초기에 출시되며 7이 97년말에 출시될 예정이다. 이번 파이널 판타지는 모두 한글화되어 출시될 예정이다. 또한 파이널 판타지 외에도 다른 게임들도 PC로 이식되며 모두 한글화될 예정이다. 이들 게임은 모두 윈도 95용으로 출시될 예정이다.

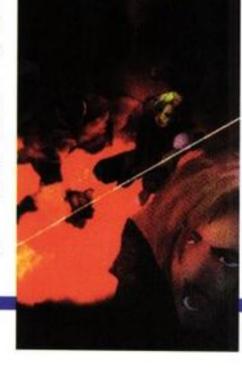
한편 삼성전자는 팔콤과 계약을 맺고 도스, 윈도우 게임인 로드 모나크와 소서리언을 올 상반기 중에 한글화하여 출시한다고 한다.

금강기획, 게임 시장에 본격 진출

금강기획이 PC게임 시장에 본격적으로 진출한다.

금강기획은 현대전자 · 금강기획 등 여러 계열사에서 독자적으로 추진하던 영상 소프트웨어 및 엔터테인먼트 사업을 그룹내로 몰아 종합 영상 사업으로 추진하기 위한 방안이다. 이로서 현대전자 미디어 사업부에서 추진하는 음반 · CD ROM · 게임에 관한 사업이 모두 금강기획으로 이전했다.

앞으로 금강기획은 각종 멀티미디어 사업을 강화하고 게임 시장에 본격적으로 활동한다고 밝혔다.

금강기획은 한국 인터넷을 통해 하드볼 시리즈로 유명한 어코레이드와 계약을 맺고 첫번째 타이틀인 3D 슈팅 게임인 이레디케이터를 출시할 예정이다.

한국 마이크로 소프트,PC게임시장 평정 선언

한국 마이크로소프트는 지난 1월13일 PC게임 시장에 본격 진출을 선언하고 'NBA 풀코트 프레스', '데들리 타이드', '헬벤더' 등 3종의 게임 타이틀을 발표했다.

이날 발표한 3종의 타이틀은 모두 윈도95전용이며 다이렉트X를 지원하여 생생한 사운드와 화려한 그래픽을 제공해 준다.

현재 미국 본사에서 10여종의 새로운 게임을 준비 중에 있으나 국내 발매는 아직 미정이며 마이크로소프트가 판권을 가지고 있는 드림웍스 인터액티브사의 게임 타이틀 4종의 국내 발매를 검토중에 있다.

NBA 풀코트 프레스는 29개의 NBA팀과 2개의 올스타팀으로 100여 종류 이상 NBA경기를 벌일 수 있는 스포츠게임이며 데들리 타이드는 서기 2500년을 배경으로 외계 비행선과 대결한다는 시나리오의 슈팅게임이다. 그리고, 헬벤더는 29세기를 무대로 최첨단 공격장비를 갖춘 비행선인 헬벤더를 조종하여 우주의 평화를 깨는 사악한 바이온 군단을 무찌르는 스토리이다.

앞으로 일반 PC 사용자가 사용하기 쉬운 아케이드, 슈팅, 스포츠 장르이외에도 다양한 장르의 게임및 기존의 게임들을 지속적으로 업그레이드할 것이라고 한다.

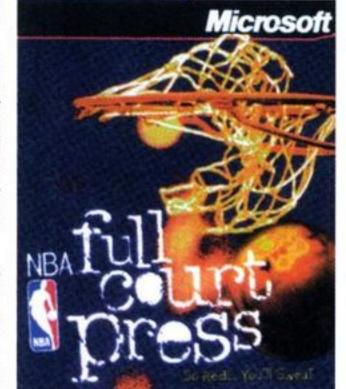
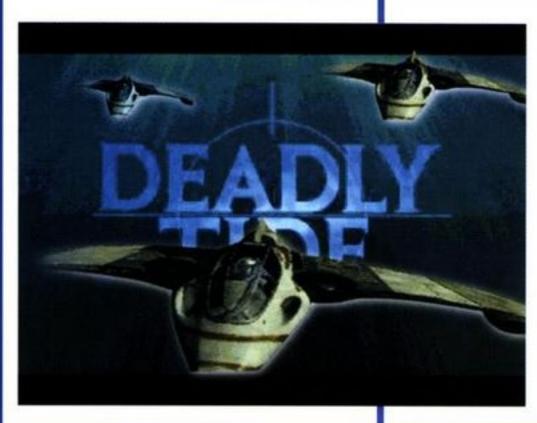
한편 마이크로소프트는 이번 게임 타이틀의 출시를 시작으로 국내 CD-ROM시장에 진출하여 에듀테인먼트, 사전 등의 한글화된 CD-ROM 타이틀을 출시하여 일반 유저들에게도 친숙함을 줄 수 있는 회사로 다가설 것이다.

통큰, LG와 공동으로 미,일본 게임 컨버전 시도

교육용과 성인용 CD타이틀을 출시해왔던 통큰이 LG와 공동으로 일본 게임 타이틀을 컨버전하여 출시한다. 통큰은 작년 7월부터 일본측과의 교섭을 시도하여 큰 성과를 거두었으며 앞으로는 LG와 공동으로 일본, 미국의 소프트웨어를 컨버전하여 출시함은 물론 추후에는 게임 개발도 공동 추진할 예정이다.

통큰은 현재 일본 펜타사의 성인용 게임인 '브란메이커'를 청소년 RPG게임으로 완전히 개작하여 '브란메이커II'라는 제목으로 3월말에 출시할 예정인데, 성인용이라는 특징 때문에 줄거리를 제외한 모든 부분을 개작하여 한국적인 풍토에 맞출 것이라고 한다.

한편 통큰은 펜타사의 작품이외에도 WIZ사의 로봇전략 시뮬레이션 게임인 'CRW2'를 1월22일에 출시하며 KSS사의 육성 시뮬레이션 게임인 '여학교 제복이야기'와 기대작인 ANJIN사의 전략 시뮬레이션 게임 '메타녀'를 3월과 4월경에 각각 출시할 예정이다.

통큰은 앞으로도 성인용, 교육용, 게임 타이틀을 지속적으로 출시하여 종합엔터테인먼트 회사를 만들어 가는데 역점을 둘 것이라고 밝혔다.

동서산업개발, 레드 얼럿 시나리오 맵 경진 대회

동서산업개발에서 2월 28일까지 레드 얼럿 맵 경진 대회를 개최한다.

참가자격	레드얼럿을 가지고 있는 모든 게이머
대회일정	2월 28일까지
참가방법	자신이 제작한 레드얼럿 시나리오 맵을 전자 메일이나 우편을 통해 담당자 앞으로 발송
대회규정	·계절적 배경은 겨울(눈)로 할 것 ·1인당 1개 이상의 시나리오 ·맵 저장시 자신의 ID표시, 통신망 가입자 가 입된 통신망 표기 ·우편 발송은 자신의 완전한 영문 이름으로 저장할 것

SKC 게임 소프트 홈페이지 오픈

SKC GameSoft Team의 게임관련 홈페이지가 지난 1월 오픈했다.

SKC 인터넷 사이트의 서브 메뉴로 등록되어 있으며, 따라서 SKC 소프트랜드에 관련된 자료를 하이텔의 SKC Forum('go skc')에서 뿐만 아니라 인터넷을 통해서도 접할 수 있게 되었다.

HTTP://WWW.SKC.CO.KR

FE, 자사 회원 관리에 총력

아화, 천상소마 영웅전 등을 개발했던 PC게임 개발업체 FE가 팬클럽을 결성한다.

아직은 결성 단계이지만, 현재 200명 이상의 회원을 확보했으며 회원수가 꾸준히 늘고 있다. 신청방법은 F.E 정품게임 안에 들어 있는 가입신청서를 보내거나 우편으로 자신의 이름, 전화번호, 생년월일, 학교나 직장명을 기입하고 팬클럽 가입 동기, 팬클럽 활동을 통해서 얻고 싶은 것, 그리고 팬클럽의 자체 활동에서 하고 싶은 일을 적어서 F.E로 보내면 된다.

팬클럽에 가입한 회원의 특전은 FE소식지 구독, 이벤트 참가 자격 부여 및 관련 팬시용품의 염가 구입이다. 팬클럽을 결성하게 된 동기에 대해 FE의 한 관계자는 정품구입자들에게 보다 나은 혜택을 주고 이를 통해서 국내게임의 활성화를 도모하고자 시행하게 된 것이라고 밝혔다.

요즘 PC게임들은 점차적으로 인텔의 MMX 테크널러지를 지원하고 DVD-ROM용으로 발표되고 있다. 이러한 PC게임의 진보는 비디오 게임의 수준을 넘보기 시작하고 있는데, MMX전용 버철온과 DVD용 버철파이터 3의 출시예정이 그 한 예이다. 앞으로는 어떤 엄청난 비디오 게임들이 PC용으로 등장할까?

웨스트우드 (www.westwood.com)

C&C 레드얼럿을 발표하여 공전의 히트를 기록했던 웨스드우드사가 그동안의 히트작들을 DVD-ROM용으로 개발한다고 발표했다. 첫번째 발표작으로는 커맨드 앤드 컨커로 예정되어 있으며 앞으로 출시될 타이틀도 DVD용으로 제작할 것으로 보인다.

버진 인터렉티브 (www.vie.com)

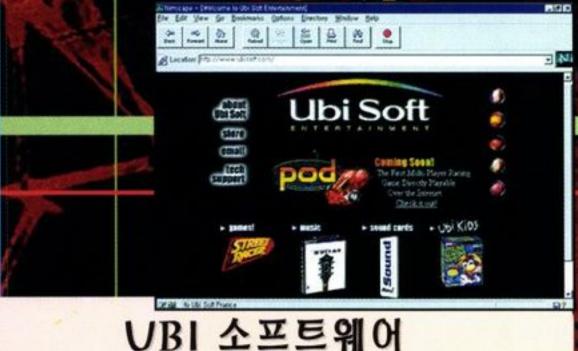
현재 버진 인터렉티브사에서는 온라인게임인 서브스페이스(Subspace)를 제공해주고 있다.

3월까지 무료로 시험서비스를 해주며 그 이후에는 일정한 요금이 적용될 것이다.

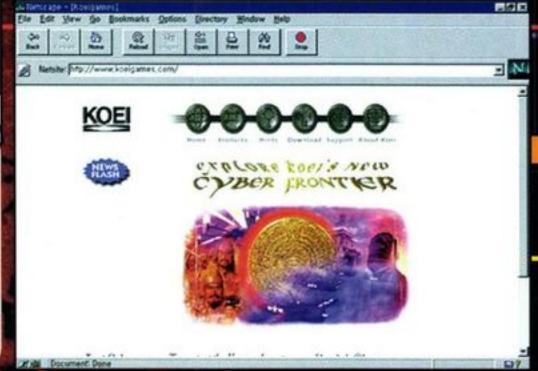
프로그램은 버진의 홈페이지상에서 다운로드 받을 수 있다.

코에이 (www.koeigames.com)

삼국지 시리즈로 유명한 코에이사의 영문 홈페이지가 새롭게 올라왔다.

플레이스테이션용 아크 오브 타임이 PC 도스용으로 2월에 출시될 예정이며 윈도95용 시뮬레이션게임인 버철파크-피쉬가 출시되었다고 한다.

UBI 소프트웨어 (www.ubi.com)

UBI사의 레이싱 게임인 Pod가 곧 출시된다는 소식이 올라와 있다.

Pod는 인텔의 새로운 MMX 테크널러지를 게임상에서 지원하며 인터넷상에서 멀티 플레이로 레이싱 게임을 즐길 수 있는 것이 특징이다.

팔콤
(www.falcom.com)

그동안 도스용 RPG를 제작해왔던 일본 팔콤사가 윈도우95용 RPG의 출시를 발표하였다.

현재 슈퍼패미컴용 인기 SRPG였던 로드 모나크 오리지날을 윈도95용 RPG의 제1탄으로 출시했으며 타이틀이 아직 정해지지 않은 RPG 2가지와 Sorcerian Forever, YS Eternal, 그리고 도스용이였던 영웅전설 III, IV, V의 윈도95용 리메이크 버전과 신 영웅전설을 출시할 예정이다.

에픽 메가게임스
(www.epicgames.com)

에픽 메가게임스의 윈도95용 슈팅게임인 화이어 파이트가 1996년 최고의 아케이드 게임으로 선정되었다는 소식이 올라왔으며 화이어 파이트의 업데이터 버전이 홈페이지상에 올라와 있다.

인터플레이
(www.interplay.com)

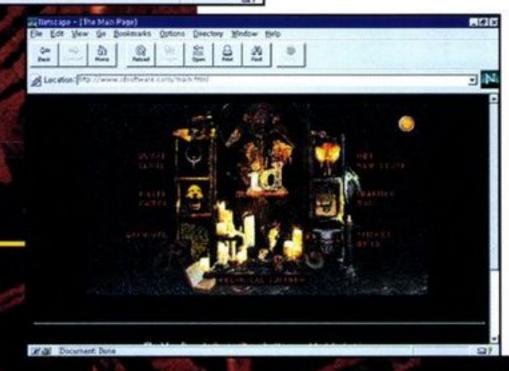
많은 히트작을 출시해왔던 인터플레이사가 스페이스 시뮬레이션 게임인 스타트랙:스타플리트 아카데미를 4월 22일에 출시한다고 한다.

기존의 스타트랙 게임과 달리 게이머가 우주함대의 사관학교 생도가 되어 함선의 조정법과 전술 등을 배워나가면서 장교로 성장해가는 일종의 육성 시뮬레이션 게임이다.

또한 인터플레이에서는 아래와 같은 게임들의 패치버전을 웹사이트상에 올려 놓았다.

블러드 앤드 매직, 컨퀘스트 오브 뉴 월드, 디센트 2, D2, 맥스, 섀터드 스틸

ID 소프트웨어
(www.id.com)

둠과 퀘이크 등의 3D 액션 슈팅게임으로 너무나도 유명한 ID사가 퀘이크 온라인 대전에 참가할 대전팀 회원의 신청을 받고 있다. 공식적인 대전팀을 등록하기 위한 조건으로는 5명 이상의 회원과 로고가 필요하며 자체적인 홈페이지를 가지고 있어야 하며 연락 가능한 이름과 정확한 E-mail 주소를 기입해야 한다.

SSI의 97년 전략 시뮬레이션 게임

SSI 97 라인업

SSI는 전략 시뮬레이션 게임 개발 업체로 유저들에게 널리 알려져 있다. 특히 지난 해 팬저제너럴 시리즈와 스틸 팬저 시리즈로 국내 게이머들의 인기를 모았다. 이번에는 올 97년에 발표할 SSI의 전략 시뮬레이션 게임을 기대하며 발매될 게임을 알아본다.

임페리얼리즘

SSI의 리턴

1996년은 SSI에 있어서는 잊지 못할 한 해 였다. 그동안 FD로 기반을 닦았던 SSI가 포맷을 CD ROM으로 전환하였으며 계속적으로 연말 최대의 리얼 타임 전략 시뮬레이션 게임인 위윈드를 비롯 특유의 게임(FANTASY GENERAL, STEEL PANTHERS Ⅱ, MEDDERN BATTLE, GREAT NAVAL BATTLE 4)의 출시를 게을리 하지 않았다.

SSI의 게임제작 스타일은 국내 전략 시뮬레이션 게이머들에게 바로 어필되었으며 SSI는 이에 머물지 않고 새로운 게임을 준비하고 있다.

한 장르에 머물지 않고 다양한 성격의 게임을 제작하는 회사라 쉽게 추정할 수 없는 부분이지만 SSI는 새로운 게임에 대한 기획서를 공개하기에 이르렀다. 챔프에서는 1997년도 신 게임을 살펴보기로 한다.

LINE-UP LINE-UP LINE-UP LINE-UP LINE-UP LINE-UP

임페리얼리즘 (Imperialism)

전략 시뮬레이션	윈도 95, 맥

첫번째 타이틀인 안개 도시(Frog City)는 샌프란시스코에서 개발되어 19세기를 배경으로 한 문명화의 과정을 형상화한 게임이다. 게이머의 최종 목표는 일곱개의 주요 국가 중 하나를 선택하여 1800년대의 정치, 외교, 군사 등의 국가 주요 권력 수단을 초기 산업 혁명에서 1차 세계 대전의 시기까지 재건하여 기술력이나 경제력을 증진시키는데 있다(SSI는 성장의 범위를 현대에서 미래의 어느 시점까지 폭넓게 고려하고 있다). 상황은 역사적으로 리얼한 반면, 국가나 심지어 지도는 게임의 흥미를 위해 재창조되었다. 게임은 풍부하고 다이나믹한 경제와 광물 자원 모델들이 있고 게이머가 원한다면 경제적 지배력을 동원한 게임의 승리를 할 수 있을 만큼 충분하다. 물론 군사적 지배력도 무시할 수 없다. 그러므로 전략적으로 게이머는 군사력-보병 부대들, 척탄병, 기병들을 포함한 초기의 탱크들과 복엽비행기를 이동, 재배치하여야 한다. 이 부분은 아마도 SSI가 Colonial Conquest와 많은 유사점을 지닌다고 볼 수 있다. SSI는 기존의 형식과 약간은 유사한 포맷을 보이겠지만 이 게임 안에서 외교, 경제 그리고 군사력 따위를 별 어려움 없이 영리하게 잘 처리해낼 수 있게 만들 것이다. 또는 게이머들은 개인적으로 세밀한 부분까지도 잘 처리할 수 있다. 멀티 플레이어 엔진은 물론 포함되고, 이 게임은 맥 용과 윈95판이 같은 CD-ROM에 실릴 예정이다.

퍼시픽 제너럴

퍼시픽 제너럴 (Pacific General)

전략 시뮬레이션	윈도 95

이 게임의 초반부분에서 게이머들은 미국이나 일본중 한 나라를 선택해 군사 작전을 시작할 수 있다. 게임의 디자이너가 핵무기를 제외한 반면에 약간 변형된 시나리오를 삽입함으로써 미국 편에서 보다 흥미로운 게임 진행에 도움을 주었다.

일본 측에서는 인도, 마다가스카 심지어 샌프란시스코로 침략한다는 시나리오의 변형으로 게임의 흥미를 더할 수 있다. 전반적인 게임에서 전투 엔진은 제너럴 시리즈가 가지고 있던 다소의 불안한 요소들을 말끔하게 극복하였다. 유행에 민감하게도 게임의 스케일은 기갑부대 제너럴 게임이 보다 작고 아기자기한 경향을 보

여준다. 비록 해군이나 육군의 기동력은 약간 떨어지는 것이 아쉽기는 하지만 공군의 비행기만은 민첩하고 예민하기까지 하며 해군의 잠수 능력은 어느 깊이에서나 공격하기 때문에 의외성이 있다. 그래서 언제 어디서나 함대는 위험을 감수하여야 한다.

모든 해군의 모델은 새롭게 기획되었다. 육상의 공격 또한 만만치 않다. 특수 부대, 잠복 게릴라, 기갑부대들 그리고 여러 아이템들이 지상 여기 저기에서 위협적이다. 결론적으로 게이머는 이 게임에서 제시하는 지도를 보고 그것에 기초하여 새로운 전쟁 시나리오 한 편을 작성하는 것과 같다.

행하며 정당화한다. 항구에서 금이나 다른 귀한 보물들을 탐할 것이며 그것들을 안전하다고 생각되는 곳(지하실이나 사막 가운데 등)에 숨기기까지 한다. 이렇듯 뱃사람 졸리 로저는 상인들을 포획하고 군사력을 휘두른다.

영국의 1790년부터 1810년대까지 바다를 주름잡았던 영국의 무적함대의 한 전열함(가장 큰 종류의 군함)을 게이머는 통제하게 된다. 이 때 여왕이 다스리던 영광스러운 시대였으며 게이머는 전쟁에 참가한다. 멀티 플레이가 가능하며 이럴 경우 전략 시뮬레이션의 성격은 약간 줄어든다. 그렇다고 해도 게이머는 그 큰 군함 하나만을 통제하는 것도 힘겨울 것이다. 완벽한 3차원의 항해 그래픽은 게임을 보다 흥미롭게 하며 거의 X-COM 스타일을 능가한다. 게이머는 대서양을 비롯한 여러 해양을 누비며 용맹스러운 함장이 되어야 할 것이다.

팬저 제너럴 - (Panzer General -)

전략 시뮬레이션	도스, 윈도 95

시험적인 타이틀인 이 게임은 파이브 스타 시리즈의 새로운 엔진을 소개한다. 이 게임은 손으로 그려진 지도를 사용할 뿐만 아니라 지도는 아주 세심한 부분까지 정밀하게 보여준다. 예비 테스트를 거친 비주얼 부분은 전쟁신을 대폭 향상시켰으며 상당히 빠르게 그리고 에너지 소모가 적게 설계되었다. 스케일 또한 전편(Panzer General)에 비해 더욱 더 커졌다. 종전에 4개에 불과하던 부대는 6개로 증강되었다. 초기의 모델을 보강하여 새로운 게임 엔진으로 기획되었기 때문에 수준 높은 전략 시뮬레이션 게임으로 승하되었다. 수작업을 거친 지도에 나타나는 상황은 상상을 초월할 정도로 파괴와 재건의 장면을 재현할 것이다. 특수 임무와 능력을 지닌 새로운 부대들이 포함되고 시나리오의 편집이 자유롭고 스페인에서 터키, 그리고 스웨덴에서 모두 전투가 가능하다.

컴퓨터 매복 (Computer Ambush)

전략 시뮬레이션	도스, 윈도 95

원래 있던 타이틀을 보강한 게임들은 많지만 이 게임은 재작업을 거치지 않은 다른 게임과는 구별되는 게임이다. 더우기 이 게임은 X-COM보다 더 헐리우드 스타일의 게임으로 시나리오는 다양하다. 작전은 어디서나 가능하며 북아프리카, 시실리, 이탈리아, 노르웨이의 해안 또는 독일 본토 등 어디서나 가능하다. 게이머는 작전을 완수하기 위해서 전력을 증강하고 트레이닝 시키고 군사력의 최대 발휘점을 위해 무엇이든 주저하지 말아야 한다. 이 게임은 어떤 전략 시뮬레이션 게임보다도 현실감이 있다. 4명이나 8명이 한 팀이 되는 멀티 플레이어 게임으로서 팀웍을 보여준다면 어떠한 미션도 가능할 것이다.

LINE-UP SSI LINE-UP LINE-UP LINE-UP

해적과 전열함

에픽 스페이스 마린

해적과 전열함 (Buccaneer and Ship of the Line)

전략 시뮬레이션	도스, 윈도 95

대부분의 게임이 기본적 게임 엔진을 공유하는 것과는 달리 이 게임은 새로운 두 개의 게임 엔진을 바탕으로 색다른 게임 플레이를 할 수 있다. 특히 Sony사와의 기술 제휴로 새로운 게임의 장을 열 것으로 기대가 된다.

게임은 커리베인에서 플레이가 시작되며 게이머는 해적이 되어 뱃사람들을 괴롭히는 역할을 한다. 전쟁과 권력을 합법화하며 그들이 하는 모든 것은 정당화 된다. 또한 게이머는 그들에게 있어서 아주 비밀스러운 것까지도 실

컴퓨터 매복

팬저 제너럴 Ⅱ

다른 프로젝트들

SSI사는 위에서 언급한 게임 외에도 여러 새로운 전략 시뮬레이션에 대한 계획을 가지고 있다. 보다 높은 그래픽과 작전을 포함하는 수준 높은 새로운 시뮬레이션 게임의 한 장을 열 준비를 하고 있다. 워해머 게임이나 하드코어와 같은 새로운 개념의 게임을 준비 중에 있으며 워윈드 Ⅱ 또한 기획되고 있다.

새로운 형태의 비행 시뮬레이션

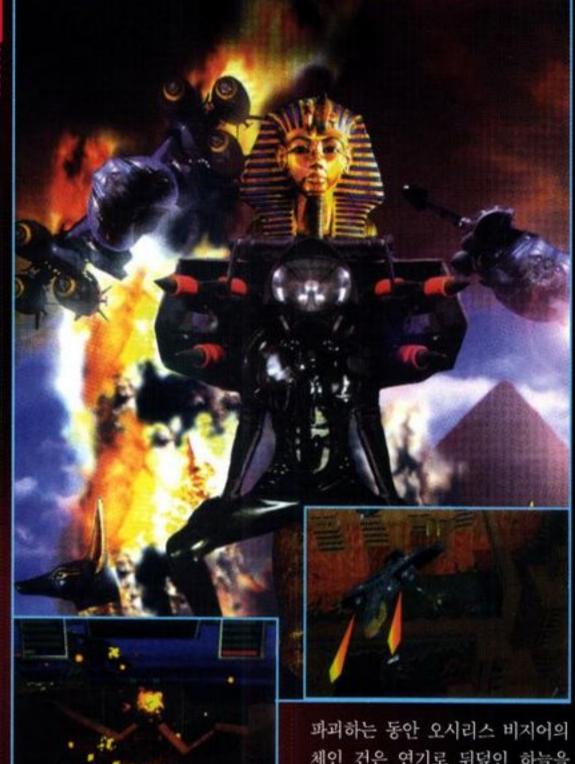
샌드 워리어

지구상에서 싸울 수 있는 특이한 비행 시뮬레이션 게임이 출시될 예정이다. 게임의 배경, 건물 들도 이집트를 보는 듯한 배경과 스타 게이트에서 나오는 유닛이나 건물들도 등장한다.

프롤로그

샌드 워리어(Sand Warrior)는 영국의 맨체스트 교외에 있는 신생게임개발업체이다. 이 게임은 중세를 재상상해서 만든 게임으로 고대 이집트 문명에서 벌어지는 배경을 가지고 있다.

게임을 시작하기 위해서는 여느 비행 시뮬레이션 게임과 마찬가지로 우선 미션 브리핑을 숙지한 후 따로 암호화해야 한다.

처음 미션을 간단히 설명하면 정찰 임무로 게이머의 첫 비행이 된다. 3개의 교전 지점이 있는데, 첫번째로 지정된 경로를 지나야 한다. 그 경로는 아부 심벨에서 시작해서 게벨 하와라와 웨인 사원까지이다. 비행 경로에서 만나는 모든 비행기는 빠르게 격추한다. 두번째 스테이지에서 게이머는 AVC(Advanced Vectoying Craft의 약자로 샌드 워리어의 가공할 만한 파괴력을 지닌 비행선)를 게벨 라훈이라는 곳에서 재무장하게 된다. 아군의 정보 시스템인 딥 아이즈가 포르피리가 방해한다는 정보를 알려줬다. 곧 이것은 바로 A-클래스 엔진이 있다는 증거이다. 이제 곧 게이머는 결렬한 전투 현장으로 투입된다. 만나는 모든 물체를 격추시키고 도망가는 모든 비행기를 추적해서 잡아야 한다.

장 르	비행시뮬레이션
제작사	아스트로 소프트웨어
발매일	3월예정(해외발매일)

게임의 배경

죽어 가는 사막의 세계 타위(Tawy) 'BC 6225년'이 게임의 배경이다. 두 개의 고대 가문이 거의 파괴되고 두려움에 떨고 있는 행성을 차지하고 지배하기 위해 전투 중이다. 스캐랩 에이저포가 타위의 유서 깊은 도시들을 파괴하는 동안 오시리스 비지어의 체인 건은 연기로 뒤덮인 하늘을 향해 발사된다. 한편 타위의 대지 속 깊은 곳 어딘가 에서는 누군가에 의해서 밝혀지기를 기다린다는 듯이 고대의 비밀들이 숨겨져 있다.

호러스(Horus) 가문과 셋(Set) 가문. 두 가문다 대지 속에 숨겨진 비밀은 찾으려고 노력한다. 왜냐하면 그 비밀은 먼저 발견하는 자가 전쟁에서 이길 수 있는 거대한 힘을 얻을 수 있다는 전설이 내려져 오기 때문이다.

아스트로 소프트웨어는 고대 이집트의 문명과 미신과 역사를 재응용해 게임에 삽입했다. 게이머의 첫 시작하는 위치는 좋은 장소

가 아니다. 꽤 불길한 장소에서 게이머는 게임을 시작하는데 게이머는 자신에게 주어지는 간단한 임무들을 성공해야 한다. 게이머는 꽤 낙후된 장비를 가지고 시작하게 되는데 임무를 무사히 마치면 지위는 올라간다. 타워에서의 생활은 곧 지위와 관련되는 것이므로 평소의 전투에서 게이머는 기술과 능력을 보여줘야 한다.

작전 중 여러 미션을 수행

보통의 시뮬레이션 게임은 기본적으로 일반 VGA로 게임을 진행하지만 이번 샌드 워리어는 SV-GA 엔진으로 꾸며진 화려한 그래픽이 특징이다. 게임을 하다보면 고대 이집트의 도시인 테베에 있는 비행장을 파괴시키러 가는 길에 게이머는 아군이 사막에서 교전 중인 것을 볼 수 있다. 게이머는 아군이 불리하다면 영웅처럼 아군을 도와줄 수 있다. 이와 같은 전개 방식은 3D보다 더 정교하다. 다른 보통 비행 시뮬레이션은 한 번에 한 미션밖에 수행하지 못한다. 그러나 실제 전쟁에서는 수많은 전투가 한꺼번에 수행된다. 샌드 워리어는 실제 전쟁에서와 같은 풍부한 환경을 제공하는 것이 특색이다.

물론 비행 시뮬레이션은 그 자체의 엔진에 의해 그 성공 여부가 판가름난다. 샌드 워리어는 여태껏 나온 어떤 비행 시뮬레이션보다도 더 인상적이다. 샌드 워리어를 제작하기 위해 새로운 3D 엔진을 개발했는데 제작자는 이 엔진이 가장 진보된 기술이라고 강조한다. 이 엔진은 게이머가 모든 물체를 조준하여 발사할 수 있도록 고안되었다. 게이머는 행성 표면에 있는 거대한 빌딩의 벽을 부수고 그 내부로 들어갈 수 있다. 그리고 그 내부에서 비행을 할 수도 있다.

가상의 도시

3D 엔진은 500개의 3D 물체, 100개의 3D 빌딩을 표시할 수 있고 지표면도 표시할 수 있다. 어떤 빌딩들은 수백 미터나 되고 또 몇 개의 우주선은 더 크다. 게임에 나오는 건축물들은 샌드 워리어를 더 가장 인상깊게 하는 요소

중 하나이다. 웅장한 구성보다도 피라미드와 도시의 모습이 게이머를 이집트처럼 꾸민 세계로 빠져들게 한다.

아스트로사의 디자이너인 칼 애드사일은 3D로 제작된 배경을 처리하기 위하여 대단한 노력을 했다.

목표 조준

게이머는 자신의 비행 물체를 특수하게 조종할 수 있다고 제작자는 말한다. 게이머는 목표를 조준할 때까지 그 주위를 맴돌 수 있게 조종할 수 있으며 문제가 생겼을 경우 게이머를 높이 올라갈 수 있게 조종할 수 있다.

이와 같은 조종 방식은 게임 하는데 필요하다. 예를 들어 거대한 피라미드 도시나 빌딩의 주변이나 내부를 날아갈 때 필요하다.

게이머가 조종할 수 있는 무기의 배열은 참으로 놀랄만 한 것이다. 게이머는 미사일, 체인 건, 오래된 폭탄과 같은 에너지 무기들을 소유하게 된다.

이 무기들을 사용하려면 폭탄 투하 전용 스크린으로 조정해야 한다. 제작자는 기존의 비행 시뮬레이션 게임에서 사용하던 무기인 레이져와 미사일에서 벗어나 새로

운 시도를 게이머들에게 제공했다. 게이머는 게이머가 갖고 있는 무기의 종류와 남은 양을 단지 조종석의 좌우를 살펴봄으로써 알 수 있다.

게이머들이 처음 샌드 워리어를 접했을 때 대단히 환상적으로 보였다. 한 낮의 타워의 도시들은 더러운 사막의 모래로 뒤덮인다. 반면에 밤이 되면 모래들은 반짝이고 붉게 된다.

97년 PC 게임 시장의 새로운 바람

PC에서 비디오 게임을...

올 97년 PC게임 시장에 큰 변수가 하나 있다. 이는 다름 아닌 비디오 게임의 PC로의 대거 이식이다. 비디오 [illegible]로 화면 스크롤 등으로 비디오 게임 특유의 특징을 이어갔으나 이번에 [illegible]의 많은 게임 개발사들이 PC로의 이식을 작업 중에 있는 것으로 알려졌다.

김민형
삼성전자 컴퓨터사업부 SOFT사업팀

97년 PC게임의 빅 이슈 "파이널판타지"시리즈

96년 연말과 97년 초에 C&C 레드얼럿과 삼국지5가 인기를 끈 국내 게임시장에 또 한번 술렁임이 일고 있다. 바로 파이널 판타지 시리즈의 한글 윈도우 버전 출시다. 비디오 게임 매니아들에게 무슨 뜻인지 제대로 해석하지 못한 채 굉장한 인기를 끌었던 RPG가 올해에 드디어 한글로 플레이할 수 있게 되었다. 현재 PC통신상에는 PS용 FF7을 살 것인지 윈도우용 FF7를 살 것인지에 관한 내용이나 게임기와 PC중 어느 쪽이 플랫폼으로서 최후의 승자가 될 것인지에 관한 얘기 등 FF시리즈의 PS용 출시 및 윈도우 버전 출시건과 때를 맞추어 통신가에서 논란이 되었다.

올해 국내에 출시될 FF시리즈와 관련하여 향후 컨슈머게임의 전망 및 PC게임업계로의 파급효과 등을 알아보기로 한다.

비디오 게임용 파이널 판타지 6

파이널 판타지 윈도우버전 출시!

이런 분위기에 발맞추어 현재 PC통신상에서 〈파이널 판타지〉의 윈도우버전 출시와 관련된 글을 많이 접할 수 있다. 1월 31일 출시된 PS용〈파이널 판타지7〉과 관련하여 윈도우버전에 대한 관심도 증폭되고 있다. 국내에서 제일 먼저 출시되는 소프트는 〈파이널 판타지5〉와 〈파이널 판타지6〉이다. 시기는 삼성전자는 FF5를 6월경으로 예상하고 있으며 해외에서도 거의 동시기에 발매될 예정을 잡고 있다. 물론 완벽하게 한글화되어 출시되며 몇개월의 간격을 두고 FF6이 출시될 예정이다. 다소 일정 또는 출시순서가 뒤바뀔 가능성이 있지만 현재로서는 위의 일정대로 추진중이다. 또한 FF7의 경우 금년 크리스마스를 전후해서 국내에서도 한글버전이 발매될 예정이다. 실행환경에 대한 갖가지 예상이 PC통신상에서도 거론되고 있는데 아직 구체

도끼메끼 메모리얼

FINAL FANTASY VII

적으로 발표되진 않았지만 일반 사용자들에게 특수 보드를 요구하는 등 무리한 환경을 요구하는 그런 게임은 아닐 것으로 예상하고 있다. 또한 금년 봄으로 예정되어 있는 스퀘어사의 기타 RPG들도 FF7의 윈도우버전 출시이후 차례로 이식될 전망이다.

비디오 게임들 대거 PC이식될 전망

FF시리즈의 윈도우버전 출시는 많은 게이머들에게 점점 간격이 좁혀져 만가는 PC와 게임기의 서로의 영역에 대한 불안감, 기대감 등의 흥분을 자아내는데 충분한 소재를 제공했다. 또한 게임기에서만 즐길 수 있으리라 예상하던 코나미의 〈도끼메끼메모리얼〉, 〈환상수호전〉 등이 올해 윈도우버전으로 등장하고, 남코, 에닉스 등도 금년 중 모종의 결단을 내릴 가능성이 있다. 그만큼 PC는 비약적으로 실행환경이 개선되었으며 무시하지 못할 정도의 보급대수를 기록하게 되었다. 많은 게임업체측면에서 보면 PS 및 닌텐도64와 더불어 "WINDOWS PC "는 매력적인 플랫폼임에는 틀림없다. 다만 아직까지는 넘어야될 장벽이 많은 것은 사실이다. 예를 들어 마이크로소프트에서 제공하는 그래픽 및 사운드의 표준은 아직까지는 안정되지 못한 상태이고 진정한 의미의 게임기수준의 환경을 제공하기 위한 3D보드 또한 표준이 마련되어 있지 않은 상태이다. 현재 몇몇 회사가 제공하는 3D 보드와 인텔에서 강하게 추진 중인 MMX가 많은 논란을 일으키고 있다. 현재로선 아직 본격적으로 출시된 상황은 아니지만 금년 하반기부터는 매우 보편적인 스펙이 될 가능성이 매우 크며 게임업체 또한 많은 관심을 기울이며 제품들을 포팅하고 있다. 별도의 부가 보드보다는 CPU차원의 전개가 보다 현실적인 접근이라고 생각한다. 그러므로 MMX + 다이렉트X의 환상의 팀워크는 향후 PC용 게임의 주된 활동무대가 되리라 예상한다. 그러므로 향후 업그레이드 또는 신규로 PC를 구입하려는 게임애니아는 반드시 MMX가 내장된 PC를 구입하는 것이 유리할 것이다. 실제로 세가의 MMX용 번들 소프트웨어인 〈버철 온〉이 출시될 예정이어서 비상한 관심을 모으고 있다.

PS용 FF7과 윈도우용 FF7 중 어느쪽을 선택할 것인가?

대부분 일본사람들의 경우, PS나 새턴 또는 닌텐도64중 반드시 하나의 게임기는 소유하고 있으며, 2개 이상을 가진 사람도 매우 많다. 이 중 PS와 새턴 중 어느 쪽 소프트를 선호하느냐는 질문에는 대부분이 PS의 소프트를 많이 선호했다. 상황은 틀리지만 파이널 판타지 7의 PS용 버전과 윈도우버전 중 어느 것을 구입하겠느냐는 질문을 할 수 있는데 대부분이 당연히 하루라도 빨리 PS용 FF7을 플레이하는 것이 정답일 것이다.

그러나 일본어로 플레이한다고 했을때 과연 그 의미를 이해하면서 플레이하는 사람이 몇명이나 되겠는가? 또한 국내에 도입되는 제품 대부분이 정식루트를 통하지 않은 불법제품이라는 것을 생각해보면 이런 명작을 합법적으로 구입할 수 없는 국내 실정이 아쉽다.

다만 앞으로 한글화되어 출시될 FF시리즈가 완벽한 한글 이식으로 유저들에게 얼만큼 다가서느냐가 PC유저들에게 크게 어필할 것이다.

PC와 게임기 중 최후의 승자는?

필자의 견해로는 앞으로도 게임기쪽의 우세가 예상된다. 그러므로 통신상의 글처럼 게임기가 사라지는 그런 사태는 몇년동안 발생되지 않을 것이 분명하다. 게임업체측면에서 보면 게임기라는 환경은 아직까지 PC보다는 안정적인 환경을 제공한다. 물론 PC에 장착되는 3D보드들의 스펙이 떨어지는 것은 아니지만 표준적이지 못한 상황이고 어떤 게임업체에서 A사의 3D보드, B사, C사, D사 등등 전부의 보드를 지원하는 게임을 출시할 만한 상황이 연출되기는 힘들다. 물론 위에서 언급한 MMX CPU가 장착된 PC가 강력한 후보가 될

수 있지만 아직 보편화되지 못한 상황이고, 어떤 게임이 PC용과 게임기용으로 동시에 출시되더라도 PC에서 그 게임을 플레이하기위해 사용자가 취해야 할 액션이 얼마나 많은가?

본체 전원넣고, 모니터 전원넣고, 부팅되는 시간 또한 길고, 마우스로 해당 메뉴 선택하고 격투기 게임하려면 비좁은 키보드 키를 인터럽트 걸리지 않게 눌러야 하며 아니면 조이스틱이나 패드를 별도로 구입해야 하는 등등 게임기에 비하면 매우 불충분한 환경이다. 또한 현재 PS나 새턴이나 닌텐도64 또한 시대의 요구에 맞게 CPU 및 보조프로세서 향상된 기능의 환경을 제공하는 형태로 새로이 등장할 것이 분명하므로 시장구조로나 지금까지의 상황을 보나 이것이 또한 게임개발자들이 꿈에 그리던 표준환경이 될 것이 예상된다. 닌텐도의 패미콤이 등장한 후 8년만에 슈퍼패미콤이 등장했고 다시 5년후에 닌텐도64가 등장했다. 업계의 예상에 따르면 이 간격은 보다 단축되어 앞으로 2,3년안에 닌텐도64의 후속기종이 등장하리라 관측된다. 물론 마쯔시다의 코드명M2나 PS, 새턴의 후속기종또한 이 기간내에 등장하여 PC의 게임환경이 게임기환경을 앞지르는 사태는 당분간 없으리라 예상된다. 가장 중요한 것은 PC환경을 강력하게 만드는 특수한 보드 또는 하드웨어가 등장하더라도 새로운 게임기의 보급속도보다는 느릴 수 밖에 없고, 일반적인 스펙이 되기까지는 많은 시간을 요구한다는 점이다. 또한 그러한 스펙을 제시하는 업체가 다수 존재할 경우, 보다 많은 시간과 노력을 필요로 한다.

단, 통신 인프라 측면에서 본다면 게임기보다는 PC쪽이 단연 앞서고 있으므로, 이런 인프라를 사용하는 네트워크게임에 있어서는 PC쪽이 유리하다고 볼 수 있다. 또한 일부 타이틀의 경우, PC플랫폼상에서 대힛트를 기록한 후, 차세대기로 이식되고 있는 상황이다. 우리나라도 마찬가지이지만, 일본 및 미국의 군소개발사입장에서 보더라도 처음부터 게임기용 소프트를 제작하기에는 실력적인 면이나 비용면에서 부족한 점이 많으므로, PC게임쪽에서 검증을 받는 절차를 거친 후, 게임기쪽으로 진출하는 것이 보편적이다. 또한 출시편수나 게임의 일부 장르에서의 우위, 게임의 독창성 측면 등 PC게임만이 가지는 유리한 고지가 엄연히 존재한다.

그러므로 PC냐 게임기냐의 논쟁은 매우 무의미하다고 생각되며, 나름대로의 장점 및 발전가능성을 갖고 있다. 어떻게 보면 각자의 취향에 따라 환경을 선택하는 것이 어느 한쪽이 최적이라고 말하기 힘들다. 물론 당분간은 게임기용 초대작 소프트웨어가 PC쪽에서 동시출시되기는 힘들 것이다. 즉 차세대기를 가진 유저가 PC만을 가지고 있는 친구에게 당분간은 계속 뽐낼 수 있는 여건이 조성될 것이다. 그러나 그 간격은 점점 줄어들 것이고, 시간이 가면 갈수록 게임기용에 근접한 모습을 갖춘 상태로 출시될 것이다.

97년 전망

파이널 판타지 시리즈의 윈도우용 출시가 도화선이 되어, 몇몇 메이저업체의 대작 게임의 윈도우버전 출시가 예상된다. 물론 세가의 PC게임이 국내에 소개되고 있지만, 일반PC에서는 게임기 또는 오락실수준의 환경을 제공하지 못하고 있는 상황에서 올 한해는 보다 강력해지는 PC환경에 발맞추어 게임기에 근접한 PC게임을 즐길 수 있는 한 해가 될것이다.

또한 여러분이 진정한 매니아라면 97년도에는 차세대기만을 갖고 있는 게임유저는 겸사겸사 PC구입을 PC만을 갖고있는 게임유저는 차세대기구입을 적극 권하고 싶다. 삼국지5나 대전략을 PS나 새턴용으로 처음 플레이하고 비추어 파이터나 데이토나USA를 PC용으로 처음 플레이한다는 것은 너무 슬픈 일이 아닌가 싶다.

실황 파워풀 프로야구 96 CD

플랫폼	윈도95 (일본어판)
장르	스포츠
발매일	2월 21일 예정(일본현지)
시스템사항	펜티엄90(133이상 권장), 8M 램(16MB이상권장), 30MB이상 여유하드, 640*480 256색, 2MB 비디오램 권장

SS,PS,N64로 나온 야구게임을 윈도95용으로 이식한 소프트이다. 96년 일본 프로야구 페넌트레이스 선수의 최종데이터를 사용했다. 현재 일본에서 활약중인 선동렬도 등장한다.

육성모드가 있어 게이머 자신이 등록시킨 선수를 2군에서 육성하여 1군으로 편입시킬 수 있다.

스카웃 모드에서는 각 구단의 선수를 스카웃하여 자신만의 팀을 만들 수 있다.

또한 PC게임의 특징답게 프로야구 파워풀군과 구단로고를 이용하는 스크린 세이버가 게임안에 들어 있다. 마이크로소프트의 다이렉트X를 게임상에서 지원하며 1~2명이 플레이가 가능하다.

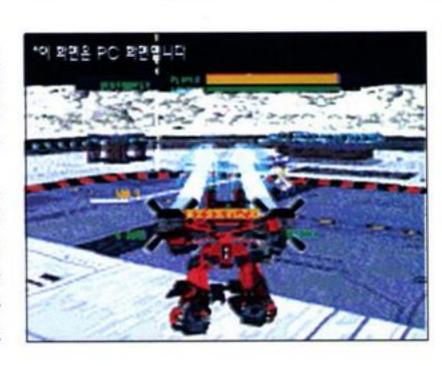
MMX전용 전뇌전기 버철온

플랫폼	윈도95 (일본어판)
장르	액션
발매일	번들용- 97년 1월이후 일반판매용- 97년 봄예정 2월 21일 예정(일본현지)
시스템사항	펜티엄 MMX 166MHZ, 32MB 램, 10MB 여유하드 640*480 16비트 컬러 필수

전뇌전기 버철온은 1995년에 아케이드 게임으로 등장했던 리얼타임 로봇트 배틀 시뮬레이션게임이다. 이번에 개발된 PC버전은 큰 인기를 모았던 아케이드 게임을 기본으로 하여 인텔의 차세대 CPU인 MMX 테크놀러지 펜티엄 프로세서(P55C)의 파워를 세가의 기술력으로 최대한 끌어내어 실현했다. PC판 버철온은 우선 MMX을 채택한 시스템의 번들로서 나올 것이며 올 봄에는 릴리즈판도 발매될 예정이다. 세가PC로는 최초로 아케이드 버전에서의 이식으로 이제까지는 세가의 PC소프트웨어는 세가 새턴이나 메가드라이브 소프트에서 이식되어 왔었으나 이 타이틀은 아케이드판에서 주로 개발되어 왔다.

아케이드판은 세가의 CG보드인 MODEL2(대전게임에는 2장)을 사용하는 게임이기 때문에 그동안은 이식이 어려웠지만 고차원적인 이식을 실현시켰다.

PC판 버철온은 PC의 특성을 살려 시리얼 케이블, LAN(SPX/IPX) 모뎀 등을 이용한 네트워크 대전이 가능하다. 1대의 PC상에서 대전하는 경우 화면의 가로와 세로 비율을 그대로 유지하는 새로운 방식의 대전화면이 제공된다.

종래의 화면 가로 세로 분할과 비교해서 이 방식은 컴퓨터와 대전할 때와 플레이하는 느낌이 똑같으므로 연습의 성과를 마음껏 발휘할 수 있다. 또한 버철로이드의 색깔이 이제까지의 2종류에서 8종류로 늘어나 기체 선택시에 좋아하는 색깔을 선택할 수 있게 되었다.

버철온은 2대의 조이스틱을 이용하는 특수한 작동형태였지만 PC판에는 PC라는 특수한 사정을 고려하여 여러 가지 작동방법을 제공하였다.

키보드, 2버튼 조이스틱+키보드, 2개의 2버튼 조이스틱, MS사의 사이드와인더 게임패드 그리고 게임포트에 2가지를 접속할 수 있는 하드웨어(예를 들어 분기 케이블)를 사용해서 2버튼 조이스틱을 2대 접속하면 아케이드와 똑같은 작동환경이 가능하다.

또한 새턴용으로 등장하여 호평을 받았던 트윈스틱을 개량한 PC용 트윈스틱도 곧 사용할 수 있다.

윈도우용 비디오 게임들

지난 호에 FF7의 PC이식 결정은 PC게임 매니아들에게 잔잔한 파문을 일으켰다. 특히 이 결정으로 비디오 게임과 PC게임 시장의 장벽문제를 놓고 많은 PC유저들이 말이 많았다. 이전의 윈도우판 FF7의 이식으로 말미암아 많은 비디오 게임들의 PC이식이 속속 드러나고 있다. 이번에는 이런 PC 타이틀들을 챔프에서는 알아본다.

그라디우스 디럭스 팩

플랫폼	윈도95
장르	슈팅
발매일	2월 예정(일본현지)
시스템사항	펜티엄90(166이상 권장) 램 8MB(16MB이상 권장) 640*480, 256색, 2MB 비디오램, 40MB 하드 2배속 CD-ROM (4배속이상 권장)

코나미의 명작인 그라디우스가 윈도95용으로 이식된다. 이번에 출시되는 타이틀은 그라디우스와 그라디우스2를 같이 있다. 게임의 난이도설정을 폭넓게 조정이 가능하며 보너스로 그라디우스 스크린 세이버가 첨가되었다.

신세기 에반겔리온 윈도 95

플랫폼	윈도95
장르	어드벤처
발매일	2월 예정(일본현지)
시스템사항	최소시스템 사항 486DX2 50이상 해상도 648*480, 16비트컬러(256모드는검토중) 램16MB이상, 2배속CD-ROM이상 권장시스템 사항 펜티엄133이상 램 24MB이상 해상도 1024*768, 16비트컬러 8배속 CD-ROM이상 사운드 기능-미디재생기능

이번 봄에 새턴용 소프트의 속편도 발표되고 영화로도 제작되는 등 다방면으로 확대되고 있는 신세기 에반겔리온. 2월28일에는 윈도95전용 게임 '신세기 에반겔리온 강철 여자친구'가 발매될 예정으로 비디오판 8화부터 13화까지의 사이드스토리 형태를 취하고 원작자인 貞本義行씨가 게임용으로 다시

제작한 山下이쿠도씨에의해 제작된 오리지널 캐릭터와 메카등이 등장한다.

이밖에도 에닉스, 남코, 코나미 등이 극비리에 자사의 비디오 게임을 PC로 이식을 준비 중에 있으며 최근 가장 인기있는 게임인 버철 파이터 3를 개발한 팀이 3D카드를 개발 중에 있는데 이 카드의 번들 소프트웨어로 버철 파이터 3를 준비 중에 있는 것으로 밝혀졌다. 그리고 새턴용 어드벤처 게임인 사쿠라 대전이 PC이식으로 검토 중인 것으로 알려졌다. 또한 슈퍼 패미컴용 떠돌이 시렌이 PC이식 중인데 국내의 H사, S사 등이 접촉 중인 것으로 알려졌다.

SS용 사쿠라 대전도 PC 이식을 검토중이다

NBA LIVE 97 VS NBA 풀코트 프레스 슬램 & 잼

	NBA LIVE 97	NBA 풀 코트 프레스	슬램 & 잼
제작사	EA스포츠	마이크로소프트	크리스탈다이나믹
시스템 요구사항	586이상/16메가/윈도95, 도스	586이상/16메가/윈도95	486이상/8메가/도스, 윈도95
출시일	발매중	발매중	발매중
유통사	동서산업개발	마이크로소프트	SKC

PC농구게임의 3대 천황을 가린다

프롤로그

어느덧 농구란 스포츠는 전세계를 막론하고 완전한 겨울 스포츠로 자리잡았다. 아무리 추운 날이라도 날씨에 구애받지 않고 실내에서 경기를 할 수 있는 장점이 있기 때문이었다. 여기에 빠른 스피드와 격렬한 몸싸움, 환상적인 액션이 곁들여져 이 추운 날 움츠렸던 사람들의 몸을 열광의 도가니로 빠뜨리기에 충분하다.

이번 97년 초반부터 PC 게임계에서는 농구 게임간의 3파전이 불붙기 시작했다. 우선 처음으로 출시된 NBA 라이브 97의 경우 지난 시리즈 물의 인기를 바탕으로 손쉽게 시장 공략에 들어가고 있다. 무엇보다 지난 95, 96버전에 비해 월등히 향상된 그래픽과 게임 구성력은 많은 게이머들의 호응을 받고 있다. 여기에 아직 게임 시장에 대해 초심자 꼴인 마이크로소프트가 NBA 풀 코트 프레스를 출시함으로써 거대 기업간의 자본 싸움도 만만치 않으리라 보인다. 마이크로소프트 사는 후발 주자격이기 때문에 아직은 PC 농구 게임 시장에서 고전을 겪고 있지만 향후에 출시될 게임을 생각해 볼 때 이 정도의 투자는 상당히 효과적인 것이라고 평가된다.

마지막으로 위의 두 게임과는 사뭇 성격을 달리하는 슬램 & 잼을 들 수 있다. 이미 게임기와 오락실에서 큰 호응을 얻은 게임으로서 컨버전 형태로 출시되었다.

아래에서도 언급하겠지만 위의 두 게임이 시뮬레이션 스타일의 농구 게임을 표방한다면 슬램 & 잼은 전형적인 아케이드 식의 액션 농구 게임을 표방하고 있다. 여하튼 위의 세 게임의 빅 매치는 벌써부터 기대가 크다. 과연 누가 최종 승자가 될 수 있을는지 다함께 지켜보도록 하자.

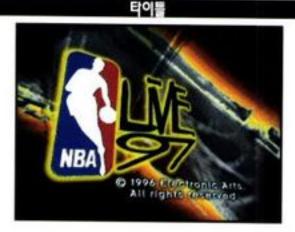
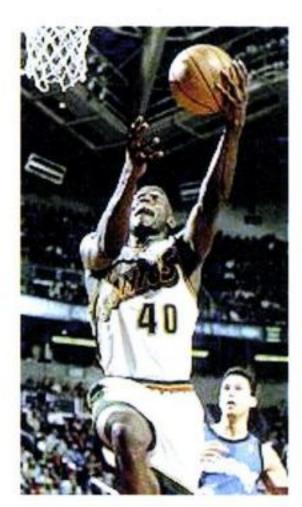
그래픽 처리에 대한 비교

게임의 본연의 재미가 최고라는 말도 많이 나오지만 그래도 아직까지는 그래픽에 따라 게임의 수준을 결정짓곤 한다. 이번에 비교하는 세 개의 게임은 그래픽에서 극명하게 승부가 갈리기 때문에, 그래픽 처리에 대한 비교는 상당히 중요하다고 할 수 있다.

NBA 라이브 97의 환상적인 동영상 모습

첫번째로 NBA 라이브 97의 그래픽은 단연 최고라는 말밖에 할 수 없다. 앞서서 출시된 96 버전의 그래픽이 너무나 어설퍼서 그런지는 몰라도 크게 향상된 모습이다. 예전 95 버전이 발매 되었을 당시만 하더라도 많은 이들이 EA의 그래픽 수준에 감탄을 자아내었다.

하지만 96버전이 출시되었을 당시 어설픈 카메라 기법 때문에 의

타이틀

외로 고전을 면치 못했다. 그래서 97버전은 지난 해의 패배를 만회하기 위해 열심히 노력한 모습이 역력히 보인다. SVGA 고해상도를 기본으로 하고 있으며 모든 선수와 배경들에 텍스처 맵핑을 입혀 훨씬 사실감을 돋보이게 하였다. 실지로 팬티엄 133 급에서도 버벅거릴 정도로 많은 그래픽 데이터를 처리해야 한다는 점이 부담스럽게 느껴질지는 모르지만, 역시 이정도 그래픽을 감상하기 위해서는 팬티엄 133이상 급 시스템은 필수적이라고 생각된다. 여기에 오프닝의 각종 동영상이며 전반전이 끝났을 때의 치어리더들의 현란한 율동 모습은 게임 이벤트 면에서도 최고의 평점을 내리고 싶다.

두번째로 NBA 풀 코트 프레스의 그래픽을 들자면 NBA 라이브 97에 많이 차이나는 느낌이다. 3차원적인 요소는 기대하기 힘들며 지금으로부터 약 7년전에 EA가 출시했던 NBA 농구 수준 정도이다. 하지만 선수 데이터 사진이나 동영상 사진은 NBA 라이브 97에 볼 때에 대등한 수준을 유지하고 있다. 마지막으로 슬램 & 잼의 그래픽은 상당히 단순한 편이다. 무엇보다 색상을 입히지 않은 점이 눈에 띈다. 즉 컬러이면서도 약간의 흑백의 냄새가 난다. 왜냐하면 그만큼 컬러 수를 적게 사용하여 빠른 스크롤을 보여주고 있기 때문이다. 따라서 486 시스템에서도 크게 부담없이 게임을 즐길 수 있기는 하지만 화려함에서는 부족한 느낌이다. 그러나 게임 자체의 묘미가 이러한 그래픽 처리의 부족함을 보충해주기 때문에 이러한 단점은 다른 부분에서 충분히 커버가 되리라 보인다.

아나운서의 음성 사운드와 효과음에 대한 비교

과거의 농구 게임들은 단순히 보고 즐기는 데에만 열중할 수 있었으면 충분하였다. 그러나 요즘 게이머들은 워낙 입맛이 고급으로 되어서 그런지, 귀도 즐겁지 않으면 그것을 게임으로 허용치 않는다. 그렇기 때문에 최근 출시되는 농구 게임들에서 사운드에 대한 중요성이 한층더 부각되었다. 예전 NBA 라이브 95가 출시되었을 때에 선수 이름 하나 하나까지 또박또박 발음해 주는 아나운서의 음성 사운드에 매료된 적이 있었다. 또한 홈관중이 상대편 선수가 멋진 플레이를 하거나 과격한 플레이를 하였을 때에, 야유를 보내는 모습도 생생하였다. 이번 NBA 라이브 97역시도 예전 95, 96버전의 장점을 모아 새롭게 향상된 모습을 보여준다.

이번 97버전에서는 주변 효과음이 새롭게 변모한 모습이 느껴진다. 예전에는 응원가가 1~2곡 정도에 불과했지만, 이번에는 각 경기장마다 특색 있는 응원가가 들려온다. 또 디펜스를 외치는 관중들의 함성 역시 경기장을 떠나게 한다. 그리고 아나운서는 더욱 실감나는 경기를 중계해 주는데, 예전 같으면 골을 넣은 선수의 이름만 호명하였다. 하지만 이번 NBA 라이브 97에서는 어시스트를 해준 선수의 이름까지 불러주므로 훨씬 재미를 불어넣었다.

여기에 NBA 풀 코트 프레스의 사운드 수준은 NBA 라이브 95 보다 조금 아래의 수준이다. 자사에서는 시애틀 슈퍼 소닉스의 아나운서를 영입하였다고 자랑하지만 아직은 역부족일 듯 싶다. 또한 관중들의 환호성 소리도 NBA 라이브 97에 비해 뒤지는 느낌이 든다.

이에 슬램 & 잼은 사운드가 크게 화려하지 않은 느낌이다. 특히 PC의 자체 내장 스피커를 연상시키는 약간의 버벅거리는 음성 사운드가 흠이라고 생각된다. 그리고 아나운서가 게임 흐름 정도만 잠깐 잠깐 짚어 주는 식이기 때문에, 위의 농구 게임들에 비해서는 부족한 점이 많다고 하겠다.

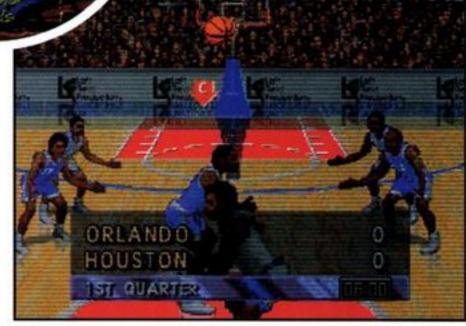
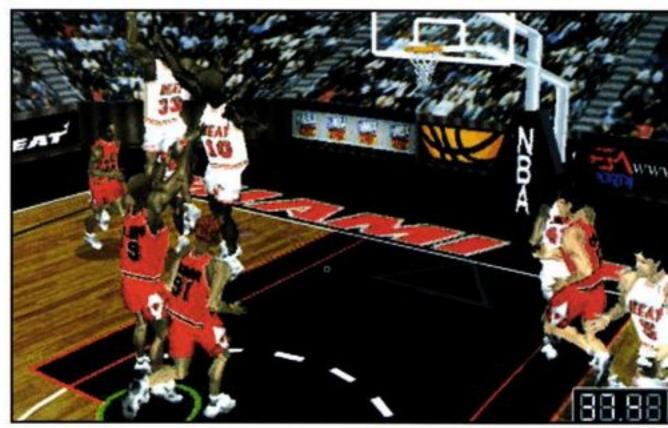
(NBA 라이브 97) 전반전이 끝나면 그때 그때마다 우수선수를 선정해 주는 이벤트는 게이머에게 색다른 재미를 선사한다

게임 내내 화면 하단에 선수 사진이 출력된다

조작의 편리성에 대한 비교

요즘은 워낙 입력 도구들이 발달하여, 게이머들도 더 이상 키보드로만 게임을 즐기지 않는다. 조이스틱이며 마우스, 게임 패드등 농구 게임 하기에는 더없이 좋은 입력 도구들이 많다. 하지만 게임 내에서 자신이 소유하고 있는 입력 장치를 제대로 지원해 주지 못한다면 그것은 말짱 백일몽과 같다.

▲슬램 & 잼 점프볼로서 경기 시작을 알린다

▼NBA 라이브97 NBA 라이브 97의 경기 장면은 타의 추종을 불허할 정도로 다이나믹하다

NBA 라이브 97의 키조작은 상당히 편리하게 구성되어 있다. 물론 키보드만 볼 때에는 기본키의 설정이 불편하게 되어 있어, 터보키를 따로 전환시켜야 하는 불편이 따르지만 3개의 키만 가지고도 모든 액션을 구가할 수 있는 편리함이 있다.

그러나 NBA 풀 코트 프레스는 4개의 키를 사용하는데, NBA 라이브 시리즈에 익숙해진 게이머들에게는 약간의 불편이 따른다. 무엇보다 스틸키와 터보키가 따로 분리되어 있어서 게임에 익숙해지기 위해서는 많은 노력이 필요하다. 하지만 자사의 사이드와인더 조이패드를 이용하면 이러한 현상이 해소될 수 있는데, 아무래도 약간의 상업적인 의도가 뒤따른 듯 싶다.

이에 슬램 & 잼의 키조작은 정말로 간단한 편이다. 스페이스바와 엔터 키만 가지고 온갖 묘기를 다 부릴 수 있으므로 오락실용 게임에 익숙해진 플레이어들에게는 여간 반가운 일이 아닐 수 없다. 정말로 수십 초만 해보아도 금방 익숙해질 수 있는 키조작이 마음에 든다.

〈NBA 라이브 97〉 옵션 메뉴를 통해 여러가지 룰등을 수정할 수 있다

〈NBA 풀 코트 프레스〉 키 설정은 NBA 라이브 시리즈에 비해 자세한 편이다

EXHIBITION GAME
NEW SEASON
CONTINUE SEASON
NEW PLAYOFFS
CONTINUE PLAYOFFS
OPTIONS
EXIT TO DOS

〈슬램 & 잼〉 메인 메뉴

카메라 앵글에 대한 비교

최근의 농구 게임들에서 카메라 앵글에 대한 중요도가 점차 높아지고 있다. 그 이유는 좀더 실제 경기와 비슷한 느낌을 게이머들이 요구하기 때문으로 풀이된다. 이러한 카메라 앵글 기법의 진수를 보여주고 있는 선봉장을 들라면, 단연 NBA 라이브 시리즈를 말할 수 있을 것이다.

지난 95, 96버전부터 카메라 앵글의 화려함을 게이머들에게 선보였던 NBA 라이브 시리즈는 이번 97에서는 본격적으로 버추얼 스타디움 기법의 진수를 보여주고 있다. 무엇보다 EA는 자사의 스포츠 게임들에 대하여 실제 경기장에 와 있다는 착각을 들게 할 정도로 카메라 앵글에 신경을 쓰고 있다.

무엇보다 NBA 라이브 97에서는 경기장 내에 설치되어 있는 10여개의 카메라가 동시 다발적으로 움직이므로 선수들의 어떠한 동작이라도 놓치지 않는다. 그리고 기본적인 카메라는 주로 경기장 중간에 설치되어 있는 카메라 앵글을 사용한다.

따라서 처음 게임을 해보면 TV 중계를 보는 듯한 이미지가 든다. 하지만 멋진 동작이 나오거나 덩크슛이나 아리우프 같은 화려한 액션이 나오면 즉시 리플레이 모드로 명장면을 재검색 해준다. 이때의 카메라 앵글이 과히 인상적인데, 선수 얼굴까지 자세히 드러나는 줌 기능은 단연 최고이다. 또한 골대 밑에 위치한 카메라이며, 링 주위에 있는 카메라로 보여주는 선수들의 움직임은 과히 역동적이라고 할 수 있다. 좀 아쉽다고 느껴지는 점은 가끔씩 선수 동작을 미처 카메라가 따라가지 못하는 점이다. 즉 카메라 전환 속도가 늦을 때가 있다. 물론 이런 경우야 100에 5개 정도의 수치이지만, 중요한 시점에서 이러한 현상이 생긴다면 게이머의 입장에서는 치명타가 아닐 수 없다.

다음으로 NBA 풀 코트 프레스의 카메라 기법은 예전 NBA 라이브 95를 많이 모방한 느낌이다. 경기장 한쪽 편에 설치된 카메라를 중심으로 약간 대각선으로 비추는 카메라 앵글은 어디서 많이 보았다고 생각이 들 것이다. 게임을 진행하는데는 무리가 없지만, 게임을 금방 식상되게 하고 NBA 라이브 97의 카메라 앵글에 비한다면 많이 떨어진다. 또 덩크슛이나 아리우프 같은 멋진 장면을 클로즈업 해주는 기능도 들어 있지 않아, 사실감 넘치는 게임을 원하는 이들에게는 여간 아쉬운 점이 아닐 수 없다.

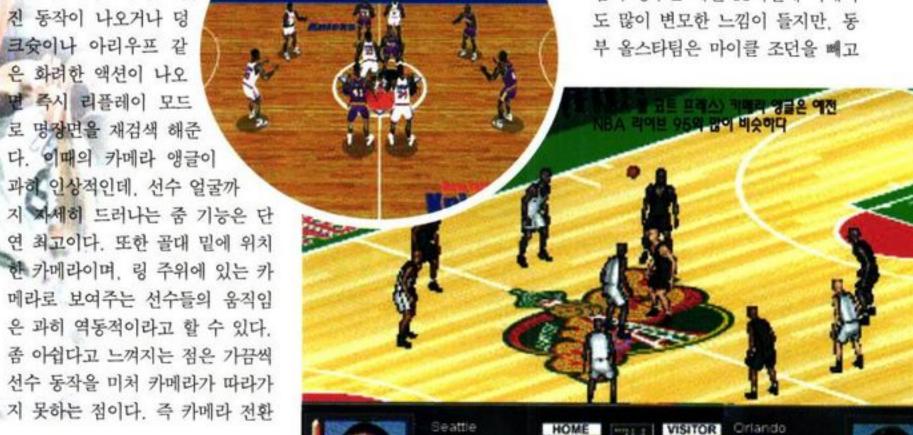
세번째로 슬램 & 잼의 카메라 기법은 상당히 새롭다. 아직까지 PC용 농구 게임 중에서 이러한 카메라 앵글을 잡는 게임을 보지 못해서 그런지는 몰라도, 오락실의 런 & 건 2를 보고 있다는 느낌이다. 골대를 중심으로 하여 양 사이드에 위치한 한 개의 카메라로 게임을 운영하기 때문에, 게임이 단조롭게 느껴진다고 생각될지도 모르지만 이는 오산이다. 무엇보다 슬램 덩크나 탭 슛, 아리우프 같은 빵빵한(?) 액션을 감상하기에는 이러한 카메라 모드가 낫기 때문에, 의외로 단조로운 카메라 앵글을 썼음에도 불구하고 배이상의 효과를 올리고 있다.

〈NBA 라이브 97〉 카메라 모드가 다양해진 것도 큰 특징이다

선수 데이터에 대한 비교

먼저 NBA 라이브 97의 선수 데이터는 97년도에 활동하고 있는 NBA의 모든 선수를 총괄하였다고 해도 과언이 아니다. 예전 95, 96버전에서는 일부 주전 선수가 벤치에 앉아 있는 해프닝을 연출하여 따로 패치 파일이 나온 적이 있었다. 하지만 이번 97버전에서는 팀 내에서 공헌도가 높은 선수들을 중심으로 주전 스타팅 멤버를 구성했다. 그러나 좀 의문시되는 점이 몇가지 있었다. 예를 들어 시카고 불스의 토니 쿠코치 선수의 경우 활약도가 상당히 높은 선수이지만, 포지션이 포워드였다. 이미 포워드 라인에는 스코티 피펜과 로드맨이 건재하기 때문에, 론 하퍼(가드)에게 밀려 벤치 신세로 밀려나 있다. 만약 이렇게 포지션 별로 스타팅 멤버를 짜지 않고서, 우수한 선수를 중심으로 멤버를 짰다면 좀더 좋았으리라 하는 아쉬움이 든다.

그렇다면 조던-피펜-로드맨-쿠코치-룩롱리로 이어지는 완벽한 라인이 구성되었으리라 하는 전망이다. 그 외에도 올스타팀의 경우는 약간 실망이 들었다. 서부 올스타팀의 경우는 예전 95버전에 비해서도 많이 변모한 느낌이 들지만, 동부 올스타팀은 마이클 조던을 빼고

〈NBA 풀 코트 프레스〉 카메라 앵글은 예전 NBA 라이브 95와 많이 비슷하다

〈NBA 라이브 97〉 경기 도중 문자체가 지저분하게 느껴지는 것이 옥의 티라고 할 수 있다

는 그대로 멤버가 구성되었다. 물론 지금 있는 선수들이 부족한 선수다는 것은 아니다. 하지만 좀더 스타팅 멤버에 변화를 주어서 예전보다 새로운 면모를 주었으면 하는 바램이다. 필자가 NBA 라이브 97의 선수 데이터에 대한 불만을 토로하였지만, 전체적으로 볼 때에는 정말 우수한 선수 데이터를 지니고 있다고 생각한다. 트레이드 시에도 양 선수간의 능력치를 비교하는 점과 지난 시즌 데이터를 비롯하여 과거 역대 전적까지 기록되어 있는 데이터 모드도 들어 있다. 여기에 선수의 프리드로 율을 바탕으로 하여 자유투시 막대기가 움직이는 것도 선수 데이터에 그만큼 신경을 썼다는 증거라고 볼 수 있다.

두번째로 NBA 풀 코트 프레스이다. 사실 놀라웠던 점은 NBA 풀 코트 프레스가 NBA 라이브와 거의 대등한 선수 데이터를 구성하고 있다는 점이다. 그래픽에 있어서는 상대도 할 수 없을 정도로 밀린 NBA 풀 코트 프레스이지만, 선수 데이터만큼은 막상막하이다.

NBA 라이브 97이 활동적인 사진을 스케닝하여 올린 반면, NBA 풀 코트 프레스는 좀더 정형화된 증명 사진처럼 생긴 사진을 올렸다. 이는 한쪽은 활기가 넘치고 한쪽은 딱딱한 느낌이라고 평가할 수 있겠지만, NBA 풀 코트 프레스의 사진이 워낙 깔끔하게 스케닝되어 그러한 활달함을 충분히 커버할 수 있으리라 보인다. 그 외에 선수 데이터에 있어서는 97 시즌의

〈NBA 풀코트 프레스〉 트레이드 모드는 다른 게임에 비해 상당히 간편해진 느낌이다

〈NBA 풀코트 프레스〉 게임 도중 의문사항이 있으면, 언제든지 〈F1〉을 눌러 도움을 청할 수 있다

최신 자료를 바탕으로 하였기 때문에, 전혀 문제는 없다. 하지만 NBA 라이브 97에 비해 좀 단조로운 것이 흠이며, 자세한 자료까지는 출력되지 않으므로 약간은 신빙성이 떨어진다는 것이 옥의 티이다.

세번째로 슬램 & 잼이다. 이 게임은 액션 농구의 성향을 띄어서 그런지, 선수 데이터에 별로 신경을 쓰지 않은 느낌이다. 압둘 자바가 올스타팀에 등장하고 거의 선수 라인이 옛날 2D 1장짜리로 나온 NBA 농구 게임을 연상케 한다.

그리고 선수 데이터에 대한 것이 고작 키나 슛률 정도이기 때문에, 아무래도 부족한 점이 많다. 특히 최근 농구 게임들에서 유행처럼 번진 선수 사진 스케닝도 이루어지지 않아서 전체적으로 단조로운 느낌이 드는 것이 아쉽다.

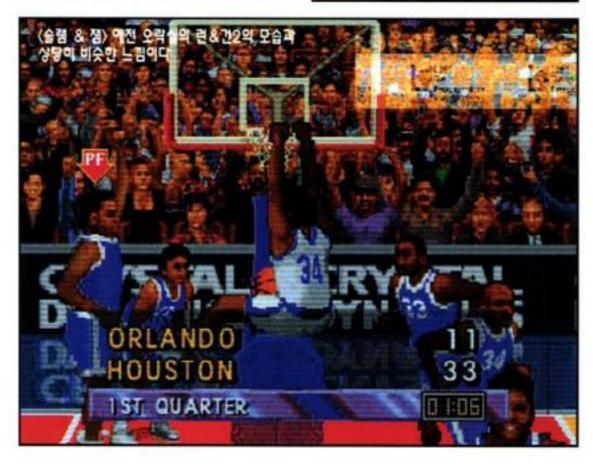
멀티 플레이의 안정성에 대한 비교

요즘 게이머들은 스포츠 게임을 단순한 유희로 즐기지 않는다. 바로 멀티 플레이를 즐기기 위한 하나의 수단으로 생각된다. 그러다 보니 최근 출시되는 스포츠 게임들에서 멀티 플레이를 지원하는 것이 유행처럼 번지고 있다.

그 선봉장은 아무래도 EA 스포츠라고 할 수 있다. 얼마전 출시된 피파 97의 멀티 플레이가 상당히 안정적인 평가를 받은 것을 보면 잘 알 수 있다. 이번 NBA 라이브 97역시도 멀티 플레이 모드가 상당히 안정적인 평을 듣고 있다. 무엇보다 간략해진 세팅 사양이며, 자신의 모뎀 상태만 대충만 알아도 누구나 쉽게 게임을 즐길 수 있는 점은 상당히 편리하다고 할 수 있다. 또 회사내나 노트북과 데스크탑을 연결하는 케이블 시스템을 이용하여도 실제 게임 속도와 별 차이를 느낄 수 없이 빠른 속도를 제공한다. 이에 NBA 풀 코트 프레스의 경우는 인터넷과 1:1 모뎀 플레이, 케이블 플레이, LAN 플레이를 막론하지 않고서 모든 멀티 플레이 모드를 지원하는 장점이 있다. 이는 윈도우 95 자체 내에 내장되어 있는 편리한 하드웨어 시스템을 활용하기 때문이라고 할 수 있다. 무엇보다 윈도우 95를 설계한 마이크로 소프트 사가 만든 작품이어서 그런지는 몰라도 상당히 안정적이라고 느꼈다. 간혹 에러가 발생하기는 하지만, 윈도우 95 자체가 불안정한 것을 염두 해보면 이 정도라면 어느 정도 수준급이라고 생각한다. 무엇보다 어플리케이션을 이용하여 인터넷간의 플레이도 가능하기 때문에, NBA의 본고장인 미국에 있는 유저와 게임을 해보는 것도 상당히 재미있으리라 생각된다.

마지막으로 슬램 & 잼은 멀티 플레이를 지원하지 않으므로 위의 비교에서 제외하기로 하겠다. 아무래도 슬램 & 잼 자체가 게임기용 게임을 컨버전 하다 보니 이러한 사항을 제대로 추가하지 않은 것으로 보여지는데, 앞으로 나올 속편에서 멀티 플레이 모드를 새로이 삽입한다면 훨씬 박진감 넘치는 액션 농구의 진수를 맛볼 수 있으리라 예상한다.

〈슬램 & 잼〉 빠른 속공 플레이가 주효한 게임이다

〈슬램 & 잼〉 예전 오락실의 런&건2의 모습과 상당히 비슷한 느낌이다

삼국지의 영웅이 되어

삼국영웅전

장르	전략시뮬레이션	제작사	소프트월드
유통사	(유)지관(02-871-0812)		

1월말 예정	486 이상	마우스 필수
도스	8메가 이상	미 정

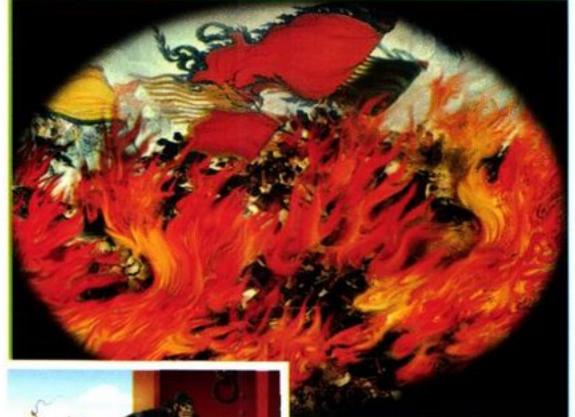
연이어 출시된 삼국지 이야기

국내에서 삼국지에 관한 게임이 계속 출시되고 있는 가운데 지관에서 삼국연의 2에 이어 삼국영웅전이 출시된다.

삼국지에 대한 이야기는 내용이 방대할 뿐 아니라 다량의 인물이 등장하기 때문에 게임에 모든 내용을 수록하기는 힘들다. 특히 인물들을 보면 유비는 촉국의 지도자로 인품이 훌륭하여 많은 사람들의 존경을 받으며, 충의를 겸비한 관우는 부리부리한 눈이 특징적이며, 장비는 성질이 사납고 포악하다. 지혜와 용기를 갖춘 조운, 지략이 뛰어난 위대한 군사참모가 제갈량이다.

이처럼 삼국지에 관한 이야기는 유비를 중심으로 이어지며 끊임없는 전투 형식이 첨가된다. 게이머는 특색있게 조형된 인물들의 일대기를 통해 진정한 삼국시대에 빠져들어 진행해야 한다.

열두개의 시나리오

게임은 삼국지의 기본 스토리 모드를 토대로 게임을 진행하게 되어 있다. 이러한 게임의 서막을 시작으로 전투에 들어서면 더욱 장엄함을 느낄 수 있다. 보통 SRPG의 고해상도는 작은 캐릭터로 진행되었지만 삼국영웅전은 고해상도에 큰 캐릭터를 이용하여 전투를 하기 때문에 웅장함을 준다. 각 인물들이 휴대하고 있는 무기(궁전, 도창, 군마, 등등)는 다양하다. 각각의 턴마다 승리조건(예를 들어 적을 전멸하거나 아두를 안전하게 호송)을 완수하지 못하고 실패하면 게임이 종료된다. 평원, 수림, 고지, 성지공방, 거리, 선함 등 다양한 전투지역에서 색다른 묘미를 느낄 수 있다. 게임에는 총 열두개 대관문이 있다. 호루관에서 여포의 전투, 유현덕의 번성 기습공격, 조자룡의 활약, 제갈량의 사군 획득, 황충의 계략들이 펼쳐진다. 각 관문마다 활약하는 장군 역시 다르다. 우황숙이 강남을 찾아갔을 때 손부인의 두건을 쓴 정갈한 모습을 볼 수 있다.

다양한 직업의 병사 등장

격렬한 전투장에 장군외에 무수한 병사들이 등장한다. 병사들의 실력은 승패의 기본요소이다. 곤수, 장창병, 기병, 궁병, 순패병 등 병사의 종류에 따라 그들이 사용하고 있는 무기의 종류가 다르므로 공격이나 방어능력에 차이가 있음을 확연히 알 수 있다. 게임초기에 각각의 부대는 다섯명이 한조를 이루어 수시로 대형을 바꿀 수 있다. 간혹 공격을 받기도 하는데 다섯명이 안되는 조는 지형을 바꿀 수가 없다. 진형에 따라 공격과 방어 능력이 다르며 성을 공격할 때는 공성진법이 가장 적합하다.

삼국영웅전은 내정이나 외교, 인사 등의 잡다한 복합성 전략명령이 없으므로 게이머는 진심전력으로 포진을 형성하여 전역에서 승리만 하면 된다. 장령은 전투 중에 끊임없이 경험을 획득하여 일정한 점수에 이르면 승급을 할 수 있다. 문관과 무관의 승급이 구별되는데 문관의 경우 참모, 모사, 참군을 거쳐 군사참모에 이르고 무관의 경우 도위, 교위, 아장을 거쳐 장군, 대장에 이른다. 승급후에 인물의 공격력, 방어력과 행동력이 상승하는데 어떠한 임무를 마치면 일정한 금액을 얻어 장비를 구입할 수 있다. 전역이 끝나면 마을에서 휴식을 취하고 다음 전역에 필요한 물품을 구입한다. 마을의 모양과 풍격은 각각 달라 특색이 있다. 모든 마을에 상점, 무기점, 장비점, 마굿간, 병법점, 잡화점을 다 갖추고 있는 것은 아니다. 약방에서는 구전단, 청룡초 등 생명을 회복하고 계략을 증가시키는 약초를 구입할 수 있다. 무기점에서는 각종 정교한 공격무기와 자옥금강갑, 장팔사모, 유성쌍고검 같은 방어 갑옷을 구입하는데 물품의 종류에 따라서 공격력과 방어력이 다르다. 병법점에서는 풍폭계, 아군살상, 암도진창 등 다양한 계략서첩을 볼 수 있다. 이들은 모두 전투를 승리로 이끄는 중요한 관건이 된다.

기타 삼국에 관한 게임과 다르게 640*480 SUPER VGA 고해상도 화면에 정교한 게임화면이 그대로 드러난다.

다양한 육성 시뮬레이션 게임

야구는 내 인생

장르 육성시뮬레이션		제작사 쥬신
4월 예정	486 이상	마우스 필수
윈 95	8메가 이상	미 정

야구 선수 육성 시뮬레이션 게임

국내에 시뮬레이션 게임은 그 종류도 다양하다. 전략시뮬레이션, 비행시뮬레이션 등 여러가지가 있는데 그 중 일본에서 발매한 육성 시뮬레이션 '프린세스 메이커'가 한동안 국내 유저의 사랑을 받았다. 육성 시뮬레이션이 인기가 있는 이유는 게이머 자신의 사고와 노력 등이 게임에 많이 반영되고 여러가지 이벤트들이 설정되어 장시간 즐길 수 있다는 점과 게임의 결과가 변형되어 나타난다는 점을 들 수 있다.

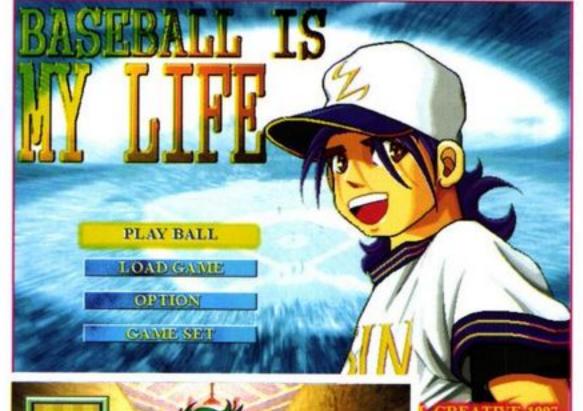
이런 육성시뮬레이션의 장르적 장점과 소재면에서 기존의 미소녀 위주의 일본게임들과 차별화하여 야구선수의 육성이라는 테마를 접목시켜 보았다.

그러므로 이 게임은 기존 야구게임의 치고 던지는 게임이 아닌 치고 던질 수 있는 선수의 능력을 키우는 게임이며 성과에 따라 연봉도 오르고 스타가 되며 아니면 2군으로 떨어져 쓸쓸히 은퇴를 맞이하는 야구선수의 생활에 초점을 맞추는 게임이다.

특히 이 게임은 야구를 좋아하는 국내 유저들에게 적합하며 장르, 소재의 특성상 일본과 동남아시아에서도 어필될 전망이다.

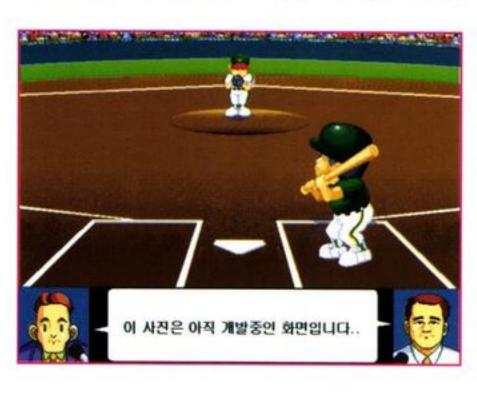
이 게임은 고교 3년부터 시작하여 프로선수 은퇴까지 야구선수의 생활을 소재로 한 스포츠 육성시뮬레이션으로 게이머는 훈련을 통해서 능력을 향상시키고 페넌트레이스나 한국시리즈에서 좋은 성적을 거두어 스타 플레이어로서의 명성을 날리고 명예은퇴하는 것이 게임의 주목적이다.

고교 3년부터 육성하는 게임

게이머는 고교 3년부터 게임을 시작하게 된다. 먼저 배번과 포지션을 설정하고 전국대회의 4강을 목표로 훈련에 전념해야 한다. 18가지의 훈련종목에 대한 효과적인 훈련 스케줄 관리가 좋은 선수로서 성장할 수 있는 지름길이며 무리한 훈련 스케줄은 부상을 초래하여 오히려 역효과가 날수 있다. 또한 게이머의 소속팀이 고교대회 4강에 들면 프로구단이나 대학에서 스카웃 제의가 들어오고 본격적인 야구선수로서의 생활이 시작된다.

하지만 성적이 부진할 경우 군입대나 실업구단에서의 선수생활을 하면서 프로선수로서의 진입을 위하여 훈련에 열중하면서 다음 기회가 주어질 때까지 노력해야 한다. 프로에 입단하게 되면 본격적인 야구선수로서의 생활이 시작되는데 프로에 입단했다고 자만하다가는 2군으로 내려가거나 방출될 수 있으므로 냉정한 프로세계에서 살아남기 위해서 훈련스케줄 관리와 성적관리가 필요하게 된다.

한편 매년 정규시즌이 끝나면 구단과의 연봉협상을 하게 되는데 구단에서는 게이머의 경기성적과 능력속성을 바탕으로 연봉을 제시한다. 프로선수인 만큼 연봉협상 과정도 슬기롭게 대처해야 한다. 구단에게 무리한 요구를 하면 트레이드 될 수 있다는 점을 명심해야 한다.

이밖에도 지옥훈련, 골든글러브 시상식, 결혼, 한일슈퍼게임 등등 현재 야구선수로서의 직면할 수 있는 여러가지 상황들이 이벤트화되어 나타나게 된다.

게이머는 36세를 전후로 은퇴를 하게 되는데 어떻게 게임을 진행하는가에 따라서 은퇴뒤의 결과가 나타나는데 야구해설가가 된다든지 감독이나 코치, 심판 등 좋은 결과가 나타날 수 있는 반면에 야구선수로서의 실패가 인생의 실패로 이어져 주정뱅이가 될 수 있다.

삼국지 공명전을 마스터하자

삼국지 공명전 핸드북

장르	전략시뮬레이션	제작사	고에이
유통사	비스코(02-401-2531)		
발매중		9,000원	

삼국지 공명전 완전 가이드 북

비스코에서 6번째 핸드북인 삼국지 공명전 핸드북이 새롭게 발매되었다. 고에이의 게임들은 꽤 난이도가 높고 설정이 상당히 세밀하기 때문에 핸드북같은 자료집을 가지고 플레이하면 또 다른 즐거움을 느낄 수 있다. 이 책은 총 4장으로 구성되어 있다. 각 장에는 그 장을 이해하기 쉽도록 코너를 보는 방법이 친절하게 설명되어 있으며 부대분석, 공략가이드, 데이터총람 등 체계적으로 분류되어 있기 때문에 자신이 필요한 자료를 쉽게 찾아볼 수 있다는 장점이 있다.

가이드 북의 내용

제1장 부대분석에서는 삼국지 공명전에 등장하는 모든 부대 유니트들에 대한 설명이 있다. 각각의 부대별로 대표적인 장수를 볼 수 있으며 이 게임의 특징에 따라 각 유니트별로 지형에 따른 소비이동력을 표시해놓아 더욱 세밀한 전술을 펼치도록 하였다. 또한 레벨업에 따라 진화하는 수많은 유니트들의 특징, 책략, 공격범위 등을 자세히 정리한 코너가 있어서 게임을 처음 즐기는 유저라도 유니트별 특징을 제대로 알고 플레이할 수 있도록 하였다. 삼국지 공명전에는 플레이어는 선택할 수 없는 적만의 유니트들(황제, 환술사 등)이 등장하는데 적과 아군에 모두 등장하는 캐릭터는 아군 유니트를 사용하면서 특징을 익힐 수 있지만 적군에만 등장하는 유니트는 특징을 알기 힘들다. 이러한 적군 유니트들의 설명에는 공격범위, 책략 뿐만이 아니라 간단한 메모를 통해 한눈에 볼 수 있도록 설명되어있다.

삼국지 공명전은 제목에서도 알 수 있듯이 제갈공명이 주인공이다. 보통의 시뮬RPG에서는 주인공 캐릭터는 공격력, 방어력, 마력 등을 고루 갖춘 '만능형' 캐릭터이다. 하지만 공명전은 특이하게도 RPG의 마법사에 속하는 '군사'가 직업이다. 1장의 마지막 부분에는 '군사'인 공명의 입장에서 본 여러가지 사건들에 대한 생각이 서술되어 있다.

제 2장 공명전 공략가이드에는 공명전의 시대까지 역사의 흐름을 프롤로그를 포함 총 5장 12막으로 이루어진 방대한 공명전의 이야기와 수많은 전투들을 모두 공략해놓았다. 플레이어의 작전선택에 따라 달라지는 전투의 내용을 설명하였으며 작전 수행에 따른 아군 유니트의 이동방향, 일기토를 볼 수 있는 조건, 주의할 인물, 전리품까지 지나칠 정도로 자세하게 설명되어 있다. '기산전투'처럼 일기토가 많이 벌어지고 전리품이 많은 스테이지는 공략집이 없으면 이벤트들을 모두 보기 힘들 것이다.

제3장 군사에게 보내는 병법서는 전쟁의 준비부터 종료까지 플레이어가 군사로서 갖춰야할 기본지식, 테크닉 등이 설명되어 있다. 특히 전쟁필승편의 공격속도의 관계와 지형효과 일람표는 큰 도움이 될 것이다.

제 4장 데이터 총람은 이 게임에 등장하는 일기토 이벤트, 전리품, 도시별 취급무기와 아이템, 모든 아이템의 특징들이 표로 그려져 있어서 한눈에 볼 수 있도록 하였다. 그리고 각 스테이지별 출전 장수들과 레벨이 일람표 형식으로 짜여져 있어서 어떤 적이 어느정도의 레벨로 등장하는지 미리 알 수 있다.

물질 문명에 대항하는 인간적 군인

솔저(Soldier)

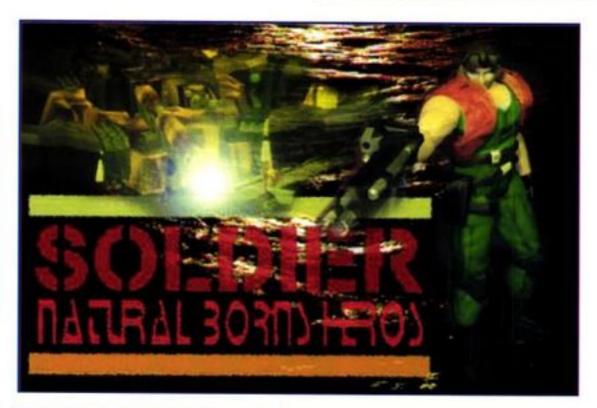
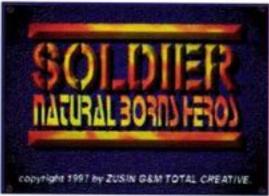
장르	전략시뮬레이션	제작사	쥬신
4월 예정	펜티엄100이상	키보드, 마우스 필수	
도스	16메가 이상	미 정	

리얼 타임 전략 액션 게임

'솔져'라는 제목을 붙인 것은 기계나 컴퓨터에 대항하는 인간적인 군인을 표현하기 때문이다. 아무 생각없이 버튼하나로 선, 악을 구분하지 못하는 기계적인 살인을 하는 로봇과는 달리 같이 서로 아파하고 즐거워 하며 사랑할 줄 아는 군인을 이 게임에서는 표현한다.

전략 리얼 액션게임인 솔져는 풀 마우스 오퍼레이션 방식이 가능하고 키보드와 마우스의 공유조작도 가능하다. 640×480 고해상도의 그래픽으로 액션의 리얼함과 효과의 극대화에 초점을 맞추었다. 게임모드는 스토리 중심으로 게임을 진행해 나가는 스토리모드와 게이머가 클리어하고 싶은 미션을 선택하여 클리어 시간을 정해 놓고 시간내에 게임을 마쳐야하는 타임 어택 모드가 있다. 게이머가 선택 가능한 주인공 캐릭터는 4명이고, 일정 상황에서 cheat key에 의해 비밀요원 1명을 더 추가 선택 할 수 있다. 각 캐릭터마다 능력치가 차이가 있어 미션에 투입할 인물을 잘 선택해야 할 것이다. 또 각 캐릭터는 전쟁 경험을 나타내는 레벨이 있어 이 레벨이 높을수록 적을 여러 전략으로 공략할 수 있다. 스테이지는 실내, 실외, 지하세계로 나뉘어져 있어 스테이지마다 다양하고 새로운 전투와 전략을 펼칠 수 있다.

노만의 음모를 분쇄하라!

인간보다 로봇이 많은 시대, 인간이 로봇을 움직이는지 로봇이 인간을 통제하는지 쉽게 구분이 가지 않는 21세기초, 말엽 세계의 경제를 이리저리

주무를 수 있을 만큼의 세력을 권자가 있었다. 그의 얼굴을 본 자는 몇되지도 않고, 그중에는 의문의 죽음을 당한 자도 몇 있다

그의 알려진 이름은 노만.

노만은 EC (Ecnomic Confederation)라는 기구를 세워 세계 경제의 완전장악을 노리고 이를 의식한 각 국은 WEC (World Economic Consortium)를 세워 노만에 대응했다.

시간이 지남에 따라 WEC의 세력은 커지기 시작했고 EC에 가입했던 나라들도 하나 둘씩 탈퇴하기 시작 노만의 세력은 점점 약화되기 시작했다.

노만은 자신의 야망이 꺾이는 것은 물론 오히려 WEC가 자신을 위협할 만큼 성장한 것이 두려웠다. 점점 몰리게 된 노만은 무력을 감행하기로 계획, 노련한 전쟁 경험과 당대 최고 전략가로 인정받는 앤드류를 납치하기에 이른다.

노만은 자신의 기업을 요새화하고 무기와 전투로봇을 생산하고, 대부분의 직원들을 강제 세뇌시켜 병력을 이용, 시범적으로 그루메니아 공화국을 침공, 점령하여 마침내 그의 야욕을 드러내기 시작한다. 연합군은 노만본부를 기습하는데 실패하여 궁지에 몰리게 되고 노만의 본부마저 지하로 옮겨 상황이 더 어렵게 되었다.

연합군의 참모인 존 스코트의 제안으로 납치된 앤드류의 절친한 친구이자 유일한 라이벌인 할리를 주축으로 특수용병을 구성하기에 이른다.

주인공 캐릭터의 프로필

할 리

김윤태가 본명이고 Harley 오토바이를 좋아해 외국에서는 할리로 부른다.뛰어난 전략과 전투로 일찍 인정받아 앤드류와 같이 연합군이 총애하는 인물

해리 포먼

노련한 군인으로 전쟁에 희생된 아들을 생각하며 용병에 지원

앤 머레이

여성전사로 신분이 불분명하고 위성에서 찍은 노만과 비슷한 인물의 사진을 가지고 다님

AT-104

연합군의 메인 박사가 만든 초전투 로보. 그의 임무는 노만제거

이번에는 농구선수를 육성하자

덩키(DUNKY)

장르	육성시뮬레이션	제작사	FE

2월 예정	486 이상	키보드, 마우스 필수
도스	8메가 이상	미 정

대전모드와 육성 모드로 나누어 진행

덩키는 현재 우리나라에서 유행하는 복합장르 중 하나로 스포츠 육성시뮬레이션과 실시간 농구 시뮬레이션을 복합해서 만들었다. 육성모드에서는 주인공 캐릭터를 게이머가 원하는 대로 키워내는 것을 말한다. 대전 모드에서는 게이머가 육성모드를 통해서 키운 캐릭터를 이용해 대전에 응하는 여러 상대농구팀 중 한팀을 정해서 농구경기를 하는 것을 의미한다.

먼저 육성 모드부터 살펴보면 육성모드는 스케줄, 수치, 대전, 정보라는 4개의 상위 아이콘으로 구성되어 있다. 스케줄이라는 아이콘을 클릭하면 게이머들이 캐릭터들을 키워내기 위해서 해야할 여러 종류의 일들이 있다. 스케줄은 게이머 스스로가 자유롭게 짤 수 있도록 기획되었다. 하지만 게임을 더욱 흥미롭게 만드는 것은 스케줄만이 아니라 비정기적인 강제 이벤트와 정기적인 강제 이벤트이다. 이러한 강제이벤트는 게임을 하는데 있어서 여러 가지 행운과 불운을 게이머들에게 맛볼 수 있게 함으로써 긴장감을 줄 것이다. 또 스케줄 도중 무작위적으로 덮쳐오는 특별 이벤트는 게이머가 조금도 육성모드에서 방심하는 것을 용납하지 않을 것이다.

수치

수치라는 아이콘은 기본수치와 중요수치라는 것으로 나뉘어져 있다. 중요수치는 게임의 진행과 엔딩과 밀접한 연관을 가지고 있는 수치를 의미하며 기본수치는 중요수치를 제외한 게임의 원활한 진행을 위해 게이머가 개발한 모든 수치를 의미한다. 몇개의 수치들은 농구대전과 결정적인 관계를 가지고 있으므로 게이머가 유의해야 한다.

게임대전

대전이라는 아이콘은 게이머가 스케줄을 진행하다가 훈련과 체력 등에 자신감을 가지고 있을 때 다른 상대팀에게 대전을 청할 수 있도록 하기 위한 아이콘이다. 이곳에서는 팀정보를 통해서 얻은 것들을 바탕으로 대전을 할 팀이 어디에 있는지 파악 그 장소로 가서 그 팀과 홈경기를 할 것인지 어웨이 경기를 할 것인지에 대해서 결정할 수 있다. 그리고 또 배팅에 대해서 결정할 수 있는데 현 도박사들이 각 팀의 분석을 통해 승률을 통해 얻어낸 배팅율을 참고로 해서 배팅액수를 정할 수 있다.

정보아이콘

정보아이콘에서는 기술 정보와 팀정보, 아르바이트 정보, 개인정보에 대해서 수집되어진 내용을 분석하여 그 결과에 대해서 게이머들이 인식할 수 있는 곳이다. 기술정보는 슛, 드리볼, 패스로 구성되어 여러가지 슛들과 각종의 현란한 드리볼, 귀신같은 패스의 종류에 대해서 알 수 있다. 두번째로 팀정보는 그 당시의 다른 상대팀에 대한 정보를 알아보는 것을 말한다. 팀정보를 보는 방법은 각 도시로 첩보활동을 보내는 스케줄을 짜도록 하면 된다. 그러면 어느 팀이 어느 장소에 있고 어느 정도의 능력을 가지고 있는지에 대해서 분석이 끝이 나면 알려주게 된다. 세번째로 아르바이트 정보는 게이머가 언제 어느 곳에 아르바이트가 어느 정도의 보수를 주는가에 대해서 알아보는 것이다. 만약, 게이머가 아르바이트 정보를 탐색하지 않고 아르바이트의 스케줄을 짠다면 아르바이트를 하지 못하는 경우도 많을 것이다. 네번째로 개인정보는 게이머의 진행을 돕기 위한 것으로 현재 게이머가 선택한 캐릭터가 원활한 진행을 위해서 시급히 육성시켜 내어야 할 수치가 어느 것인지에 대해서 알려주는 것을 말한다.

대전 모드

대전모드는 실시간 시뮬레이션 개념으로 기획되었다. 스포츠게임이 가지고 있는 박진감과 스피드함을 살려내기 위해서 실시간 시뮬레이션으로 구성되어 있다. 마우스와 키보드를 동시에 이용해서 패스와 드리볼, 슛에 대해서 게이머들의 치밀한 전략을 요구한다.

USNF '97

비행 시뮬레이션 | 제인스 | 윈도95

유에스 엔에프 97은 도스용이였던 US 네이비 파이터즈와 마린 파이터즈를 윈도95판으로 맞춰서 재구성한 전투 시뮬레이션 게임으로 게임 플레이를 위해서는 다이렉트X의 인스톨이 필요하다.

이전 버전에 존재하던 몇가지의 버그를 제거하였고 멀티 플레이어 모드의 기능을 개선시켰다.

전투기의 그래픽은 'Best Textures'라는 옵션으로 조절할 수 있으나 지형은 이전버전과 비교해서 달라진 것이 없다. 베트남 전쟁때의 전투기와 미션이 추가되었으며 이제는 고전게임이 되어버린 척 예거의 에어컴뱃과 비슷한 특성을 지니고 있어서 다른 제인스의 시뮬레이션 게임과 차별성을 가진다.

배틀크루저 3000 AD (Battle cruiser 3000 AD)

시뮬레이션 | 테이크 2 | 도스

배틀크루저 3000 AD는 드넓은 우주를 무대로 정복과 탐험을 해나가는 시뮬레이션 게임으로 전략과 우주전쟁, 물자관리 등의 요소가 혼합되어 있다.

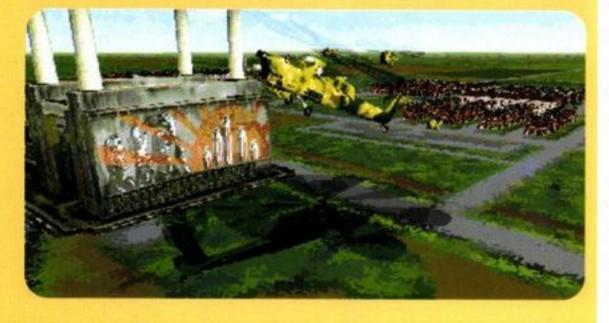
게이머는 은하계 자유연합의 장군이 되어 은하계의 평화를 파괴하려는 감뮤란제국의 위협을 저지하기 위해 전함과 항공모함의 두가지 역할을 수행할 수 있는 전함 배틀크루저를 지휘하여야 한다. 전함에는 75명의 선원과 4대의 요격기가 있지만, 감뮤란제국을 처부시기에는 너무 역부족이므로 플레이어는 교섭과 무역 그리고 필요하다면 12개에 달하는 외계 행성과 싸워야 한다. 이를 위해서는 사고력, 외교능력, 전함에 대한 충분한 지식이 요구되어진다.

이 배틀크루저는 향상된 3D 모델링 기술과 기존 게임에서는 처음으로 신경조직을 기본으로 한 인공지능이 채택되었으며 진정한 3D 항법에 의한 항해를 통해 우주와 행성들에서 임무를 수행할 수 있다.

AH-64 롱보우 플래쉬포인트 한국전

비행 시뮬레이션 | 제인스 | 도스, 윈도95

아파치 롱보우는 윈도95용으로 이전 버전에 비해서 많은 부분이 달라졌는데 엑스트라 콕핏이 추가되었고 상대측과 우리측의 유니트에 새로운 인공지능이 적용되었으며 레이더의 추가 옵션을 추가하였다. 또한 유니트가 피해를 입었을 때의 렌더링 처리를 획기적으로 개선시켰고 한국전의 140가지 새로운 임무와 작전이 제공된다. 적의 탐색과 미사일 회피를 위한 레이더 콘트롤과 기기는 실제 아파치 훈련용 프로그램과 비교해서 손색이 없을 정도로 뛰어나다.

다만 아직 개선되지 못한 것이 있다면 비행 조정이 너무 쉽다는 것인데, 심지어 리얼리즘 세팅을 최대로 하더라도 별 어려움없이 조정을 할 수 있다는 것이다.

아르키메디언 다이너스티 (Archimedean Dynasty)

잠수함 시뮬레이션 | 블루바이트 | 도스, 윈도95

아르키메디언 다이스티는 심해에서 활약하는 잠수함 시뮬레이션 게임으로 화려한 그래픽과 잠수함 시뮬레이션에서 요구되어지는 심해의 수동적인 전략전술 효과를 보여준다.

게이머는 심해의 용병으로 보스의 명령을 받아 임무를 수행하거나 독자적인 밀수사업을 벌여 자신의 부와 지위를 높여가야만 하며 그러기 위해서는 게임상에 등장하는 여러 캐릭터들과의 관계를 잘 유지해야한다.

언듯 보면 윙 코맨더 시리즈나 서브워 2050과 성격이 비슷한 것 같지만, 이들이 가지고 있는 단순한 슈팅게임의 성격외에도 고차원적인 전략의 성격도 지니고 있다. 예를 들어서 적과 조우했을 때 해저의 갈라진 틈으로 숨어 들어가서 엔진을 끈 채 적의 동태를 예의 주시하면서 적절한 공격시기를 결정해야 한다. 이 게임은 실질적으로는 도스용이지만 도스에서 직접 인스톨하는 것보다 윈도95에서 인스톨하는 것이 더욱 효율적인 것이 특징이다.

GAME POWER SIMULATION

제트 파이터3

비행 시뮬레이션 게임을 오랫동안 해 왔던 게이머라면 한번쯤 이름을 들었을 만한 게임인, 제트 파이터가 그 3번째 버전으로서 우리 앞에 새로이 나타났다.

REVIEW

장 르
비행 시뮬레이션
시스템 요구사항
486 이상/램 16메가 이상/마우스, 키보드, 조이스틱 지원
발 매 일
발매중
가 격
45,000원
유 통 사
동서산업개발(02-3662-8020)
제 작 사
미션 스튜디오

프롤로그

예전 제트 파이터 2만 하더라도 당시 비행 시뮬레이션 계에서는 최고봉을 자랑하였을 정도로 화려한 전성기를 구가했었다.

그러나 그 이후 여러 제작사들에서 우후죽순 비행 시뮬레이션 게임들을 내놓음에 따라 그 위상도 어느덧 빛을 바랬다. 그 후 세월이 흘러 제트 파이터 시리즈를 제작하였던 미션 스튜디오 사에서는 재기를 노리고 있었다.

그 재기의 발판을 마련해 줄 게임이 바로 제트 파이터 3인 것이다. 아마도 오랜 준비 기간만큼이나마 게임의 내실에 충실히 했다고 보여진다. 사실 제트 파이터 3의 출시가 늦어진 데에는 여러 가지 요인이 있었다. 바로 F-22를 주제로 한 게임들간의 정면 대결을 약간이나마 피하기 위한 것이었다.

96년말과 97년초에 F-22를 주제로한 게임들만 무려 네가지나 된다. 이미 발매된 F-22 라이트닝 2, 그리고 앞으로 발매 예정인 오션사의 TFX 3와 디지털 인터랙티브의 IF-22가 준비중이다.

아마도 위의 빅 4 게임들이 정면 대결이라도 하는 날에는 비행 시뮬레이션 시장이 일대 혼란으로 빠져들 만한 대접전이 예상되기 때문에 노바로직을 제외한 나머지 회사들은 눈치를 보고 있었던 중이었다.

메인 메뉴

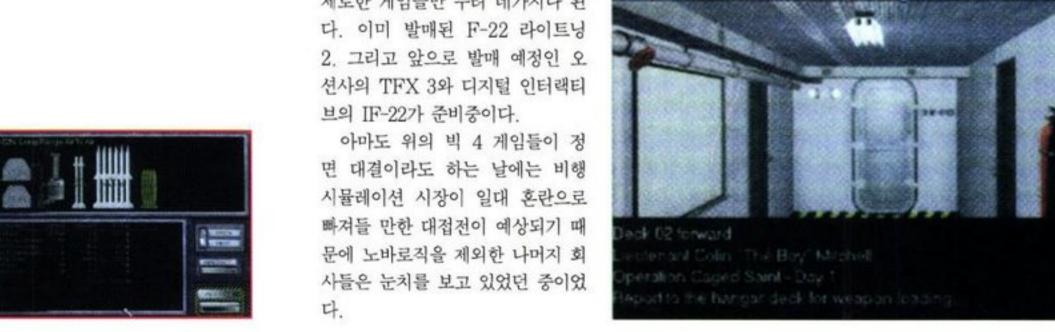
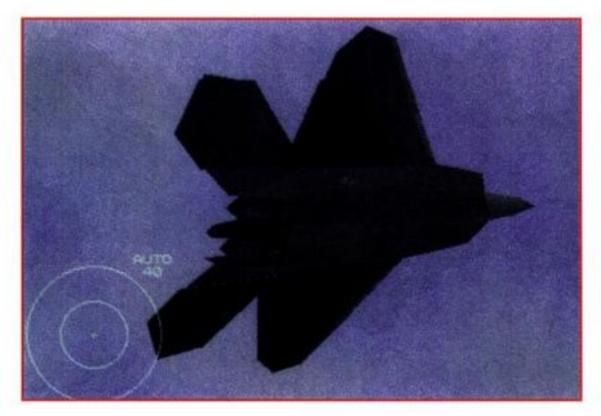
제트 파이터 3의 메뉴는 3층으로 구성되어 있다. 처음 파일럿 등록을 마치면, 데크 1으로 들어서게 된다. 그리고 계단을 통하면 데크 2와 데크 3로 올라갈 수 있으며, 자세한 장소는 아래에 나와 있으니 참고하기 바란다.

제 1층 (DECK 1)

선실 (Cabin)

이곳은 항공 모함 내의 선실로서 주인공이 묵는 방이다. 이 방에서 메달 박스를 보면 여태까지 비행하며 수여 받은 훈장들이 있다. 그리고 E-MAIL이라고 씌어 있는 곳에다가 클릭 하면 자신의 기록이나 항모 위치, 명중률 등이 나와 있다. 또한 E-MAIL 온라인을 통해 본국에서 온 소식을 들을 수 있다. 한가지 재미있는 것은 수도꼭지에다가 마우스를 클릭해보기 바란다. 물이 나오면서 재미있는 효과음이 나온다

도서관 (Ship's library)

도서관으로서 예전 EA제인스의 제인스 연감 같은 곳이다. 이곳에 놓여 있는 신문을 보면 현재 주변

정세를 파악할 수 있다. 예를 들자면 마약 카르텔들이 누군가와 손을 잡았다거나, 새로운 물자가 보급되었다는 등 항공 모함 바깥에서 일어나는 소식들을 빠르게 접할 수 있다.

그 다음에 군사 백과 사전을 펼쳐 보면 동영상을 포함한 중요한 군사 자료들을 검색할 수 있다. E.A 제인스의 자료에 버금갈 만한 자세한 자료가 수록되어 있는 것이 특징인데, 아군과 적군을 가리지 않고 게임에 등장하는 모든 기종들의 자료가 입력되어 있다

착륙 레벨표 (Landing Stats)

항공 모함에 착륙하는 것도 레벨이 있다. 이곳에서는 다른 동료들을 포함하여 등록되어 있는 파일럿들의 착륙 실적을 보여준다

제 2층 (DECK 2)

브리핑 룸 (Briefing room)

브리핑을 해주는 곳으로 임무의 목적과 각 웨이 포인트 등이 상세히 나와 있다. 참고적으로 임무를 선택하지 않고 브리핑 룸으로 들어갈 경우에는 브리핑 사항이 모니터에 나오지 않으므로 먼저 임무를 고른 다음에 브리핑 룸에 들어가자

스코어 표(Kill Board)

게이머가 출격했던 전투를 바탕으로 격추시킨 적기 숫자가 몇 대이며 스코어가 얼마인지 나타나 있다

임무 결과 (De-Briefing Room)

브리핑 룸과는 달리 임무를 완수한 다음에 임무 결과에 대해서 확인을 할 수 있다

작전 본부 (Operation)

작전 본부 메뉴 안에는 다음과 같은 세가지 서브 메뉴가 들어 있다.

첫번째로 연습 비행(Free Flight) 메뉴에 들어가면 게이머가 원하는 지역에서 자유로이 비행을 할 수 있다. 아마도 게임을 처음 하는 초보자들의 경우는 이 메뉴를 통해 전투기의 감각을 익히기 바란다. 비행 시뮬레이션 게임들의 경우 각 게임마다 조금씩 다른 조작 패널등이 있기 때문에, 이러한 연습 메뉴에서 충분히 연습을 해볼 필요가 있다.

두 번째로 싱글 미션(Instant Action) 메뉴에서는 미리 컴퓨터가 설정해 놓은 다섯 개의 임무 중에 하나를 선택하여 단일 임무를 수행해 볼 수 있다. 마지막으로 옵션 메뉴(Configuration)에서는 게임에 필요한 도움말이나 각종 옵션 사항들을 설정할 수 있다.

제 3층 (DECK 3)

페인트 쉽(Paint Ship)

이곳에 들어가면 전투기에 부착할 휘장을 게이머가 직접 고를 수 있다. 물론 에디터 모드를 통하면 휘장 역시도 새로이 만들 수 있다

무기 설정 (Weapon Loading)

여기서는 전투기에 장착되는 무기를 바꿀 수 있다. 아마도 미션에 따라서 사용해야 될 무기가 달라지게 되므로 이곳에서 무기 체계를 전환시키기 바란다.

예를 들자면 장거리 공대공 미사일이라든과 공대지 미사일은 서로 임무 체계를 달리하므로 현재 출격할 임무에 맞춰서 무기 세팅을 해보기 바란다

플라이 미션 (Fly Mission)

본격적으로 비행에 참가할 수 있다

캠페인 공략에 관하여

제트 파이터 3의 캠페인은 크게 쿠바 전장과 아르헨티나에서 칠레로 이루어지는 전장으로 나뉘어진다. 다른 게임과는 달리 게임의 배경이 되는 장소가 남미이기 때문에 이 지역에 대한 정보를 확실히 해둘 필요가 있다.

보통 비행 시뮬레이션 게임에 등장하는 사막이나 산악 지대와는 달리 남미에는 수많은 정글이 무성하게 덮혀있다. 그리고 쿠바의 경우 열대 지방이기 때문에 외부 온도에도 상당히 민감하게 신경을 써야 할 것이다.

그리고 게이머는 이 캠페인을 수행하기 위해 거의 항공모함에서 출격하게 될 것이다. 사실 미국 남부의 마이애미 공군 기지 등에서도 출격할 수 있겠지만 그곳에서 쿠바까지만 하더라도 엄청난 기름을 소모해야 하기 때문에 게이머는 쿠바 근처 해안에 서 있는 항공모함에서 출격하게 된다.

또 한가지 염두해야 할 것은 게이머가 한 국가 소속의 용병이나 파일럿이 아니라는 이야기이다. 이번 제트 파이터 3에서 게이머는 UN의 신속 대응군의 일환으로 작전에 참여하게 된다. 이 UN 신속 대응군은 전세계 곳곳에 분쟁의 소지가 있을 때에 이를 제압하기 위한 세계 각지에서 파견된 군인들을 이야기한다.

캠페인 #1 : 칠레 방어

남아메리카 서쪽 해안에 길게 놓여진 칠레는 사실 남미의 국가 중에 상당히 평화로운 국가로 알려져 있다. 하지만 그 오른편에 자리한 아르헨티나가 칠레의 땅 일부가 자기네 땅이라고 하면서 영유권을 주장해 오고 있었다.

그들은 국제 기구에 소송을 걸어서 자신들의 땅임을 인정받고 싶었지만, 그 뜻이 제대로 이루어지지 않았다. 아르헨티나 정부는 계속적으로 군비 증강을 해 왔다. 그들은 북한제나 중동제의 신무기들도 수입해 오는 것으로 알려져있다. 그들은 급기야 군대를 앞세워 칠레의 수도인 산티아고와 비글 해협을 무력으로 점령하였다.

즉각 UN에서는 안보위가 소집되었고, 아르헨티나의 무력 행위에 대하여 응징하기로 결정하였다. 그리고서 UN 신속 대응군에 비상 경계령이 내리고서 항공 모함은 칠레 남부 해안으로 이동하기 시작하였다. 이제 게이머는 UN 신속 대응군으로서 아르헨티나를 칠레 땅에서 몰아내는데 일조를 해야 한다.

캠페인 #2 : 쿠바

역시 쿠바는 국제 사회에서 가장 많은 분쟁 소지로 등장하는 국가이다. 예전 쿠바를 사이에 두고 미국과 구소련이 핵전쟁을 일으켰던 일을 회상해 보면, 지금도 아찔하다. 이번 제트 파이터 3에서도 쿠바는 전형적인 마약 거래 국가로 등장한다.

UN 정보통들에 의하면 쿠바의 군대와 콜롬비아의 마약 카르텔이 손을 잡았다고 한다. 쿠바가 남미와 미국 남부 해안을 연결해 주는 주요 루트이기 때문에 콜롬비아의 마약 카르텔은 쿠바를 전초 기지로 삼을 듯 하다.

그들은 카리브해 연합이라는 단체를 조직하여 구소련의 장비들을 계속 수입하여 무력 증강을 꾀하고 있다. 특히 쿠바는 콜롬비아의 마약 카르텔의 지원을 받아 수많은 용병 파일럿과 소련제 전투기들을

보유한 것으로 알려져 있다. 쿠바는 이러한 막강한 군사력을 바탕으로 하여 계속적으로 미국으로 마약을 밀수하고 있다.

이제 UN 안보리에서 더 이상 참지 못하고 쿠바와 콜롬비아의 마약 거래 루트를 끊기로 결정한다. 서서히 UN 신속 대응군 소속의 항공모함이 쿠바 북동부 해안으로 진격하면서, 제 2의 쿠바 사태가 일어날 조짐을 보이고 있다.

제트 파이터 3를 마스터 하는데 필요한 자료들

■브리핑의 중요성은 두말하면 잔소리이다. 비행 시뮬레이션 게임에서 무조건 적기를 많이 격추시킨다고 해서 임무에 성공하는 것은 절대로 아니다. 오히려 경제적으로 적과의 교전을 피해가면서 목표를 성취하는 방법이 더욱 현명한 방법인 것이다.

일단 브리핑 모니터 화면을 살펴보면 이번 임무의 전반적인 상황, 임무에서 주어지는 목표물, 기후 조건, 예상되는 적기 등을 파악할 수 있을 것이다. 특히 기상 조건은 매우 중요한 사항 중의 하나로서 맑은 날씨가 아니면 적을 육안으로 분별하기 힘들다. 이때에는 레이더 모드를 무조건 ON으로 해 놓고 기계에 의존해야만 한다. 이러한 사항등이 모두 브리핑 화면에 표시되므로 당연히 브리핑은 임무를 수행하는데 있어서 중요한 사항 중 하나라고 할 수 있을 것이다.

■협동 작전을 펼 때에 윙맨이 바로 앞에 있는 상황에서 절대로 미사일을 연발로 발사하지 말자. 왜냐하면 제트 파이터 3에 등장하는 F-22나 F-18의 경우 민감한 열 추적 유도 미사일이 탑재되어 있다.

그런데 이것이 한 발 정도는 목표물을 향해 날아가지만, 후에 발사된 미사일의 경우 아군기의 꽁무니 쪽으로 날아갈 경우가 있다. 이 경우에 아군 전투기가 오히려 미사일에 명중되는 불상사가 생기게 된다. 따라서 일단 〈ALT〉+〈H〉키를 눌러 윙맨들에게 현재 지점을 유지하라는 명령을 내린다.

그런 다음에 윙맨들을 게이머가 조종하는 전투기 뒤로 보낸 다음에, 적기를 격추시키는 것이 훨씬 안전할 것이다.

■적기와의 1:1 승부를 펼쳐 보자. 이 경우에는 방어를 위해 회피 기동술을 사용할 필요가 있다.

그리고 나서 적기로부터 미사일이 날아올 때에는 거리에 따라 다양한 작전을 구사해야 할 것이다. 먼저 미사일과의 거리가 너무 가까울 경우 무장을 단거리 공대공 미사일인 AIM9X로 변환시킨 다음에 미사일을 발사하자.

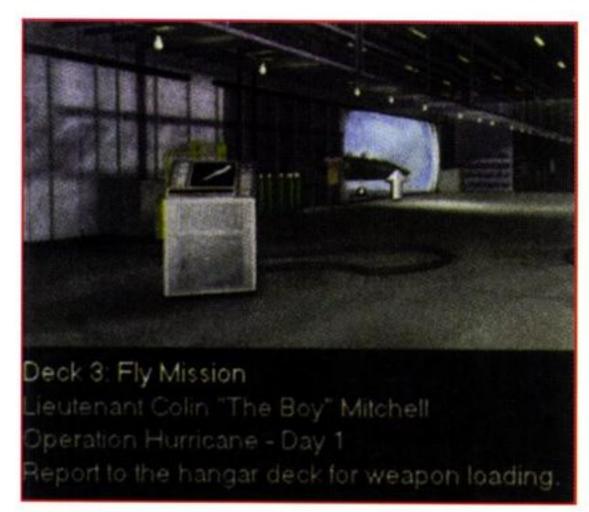
만약 미사일을 발사할 수 없을 정도로 가깝다면 근접 공중전을 준비해야 할 것이다. 속도는 300 노트 정도를 유지하면서 어느 정도 기동성을 유지하도록 하고, 목표물 화면을 주시하자.

플라이트 전용 스틱의 편리성

무엇보다 제트 파이터 3를 게임할 때에는 조이스틱이나 플라이트 스틱을 사용하길 권하고 싶다. 왜냐하면 키보드로는 빠른 기동술을 사용하지 못할뿐더러 다른 키까지 입력하는데 많은 시간이 걸리기 때문이다. 그래서 가능한 한 매크로 키가 내장되어 있는 플라이트 스틱을 권하고 싶다. 요즘 시중에 나와 있는 플라이트 스틱은 윈도 95에서 최상의 환경을 내도록 자체 플러그 & 플레이 기능이 내장되어 있으며 편리한 세팅을 위해서 안정된 성능을 유지하고 있다. 특히 매크로 키를 이용하면 자신이 원하는 지정키를 입력해 두면 일일이 키보드에까지 손이 갈 일이 없다.

또한 플라이트 스틱의 감도가 좋을수록 미세 비행이나 갖가지 곡예 비행도 할 수 있으므로 여유가 된다면 성능 좋은 플라이트 스틱을 구입하길 권하고 싶다.

목표물 화면을 보면 적기의 방향이 나와 있는데 눈앞에 적기를 보기 위해서는 적기를 12시 방향에 고정시켜 놓아야 할 것이다. 이리저리 움직이면서 게이머를 잡으려는 적기를 적당히 회피하면서 적기를 타겟으로 잡아 놓았다면, 그때를 놓치지 말고 미사일을 쏘도록 하자.

■캠페인 미션 중에는 적의 마약 밀수 선박을 파괴하는 임무가 있다. 이때에는 주로 해상전으로 전투가 전개되는데, 마약 밀수 선박을 파괴시키면 어딘 가에서 크루즈 미사일이 날아오게 된다. 크루즈 미사일 한방이면 아군의 웬만한

제트 파이터 3의 기본 전투 기동술 안내

제트 파이터 3에서는 F-22나 F-18 같은 최고의 기동력을 가진 전투기들이 등장한다. 이 우수한 전투기들을 가지고서 단순한 비행만 한다는 것은 너무나 어리석은 일일 것이다. 원래 고난이도 테크닉자들을 위한 내용이지만 초보때부터 차근차근히 연습에 나간다면 머지않아 최고의 전투 기동 실력을 보유할 수 있을 것이다.

루프

많이 들어본 기술로서 매우 중요한 테크닉 중 하나이다. 이탈과 함께 대표적인 회피 기동술로서 공격기가 후방에서 고속으로 접근할 때 효과적으로 사용할 수 있다. 그러나 적기의 파일럿 솜씨가 뛰어날 경우에는 도리어 궁지에 몰릴 위험이 있으므로 주의해서 잘 사용해야 한다. 우선 루프를 사용하기 위해서는 조종간을 힘껏 당기면서 엔진 출력을 최대한으로 올리면 된다. 이후에 한 바퀴를 완전히 돌아 수평선이 다시 보이면 루프가 되는 것이다.

브레이크 턴

게임을 하다가 적기가 플레이어의 후방에서 고속으로 접근해오는 것을 발견했다면 분명 피해야 한다. 이때에는 주저 없이 정해진 항로에서 이탈을 해야 한다. 이 브레이크는 왼쪽이나 오른쪽으로 급격한 선회를 하는 것을 말한다. 따라서 조종간을 오른쪽이나 왼쪽으로 기울여 90도 정도의 뱅크를 주고 급격히 당기면 된다. 이를 통해 적의 조준을 방해할 수 있으며 잘만하면 적기가 플레이어를 앞질러 가도록 하여 적기의 꼬리를 잡는 것도 기대할 수 있다.

스플릿 S

스플릿 S의 기동술은 1/2 정도의 강하와 1/2 정도의 루프로 이루어진다. 이 방법은 속도의 증가와 방향의 전환을 동시에 이루어 낼 수 있다. 매우 급격한 기동술의 하나인데 적기와의 교전 시에 사용하기도 하고 지대공 미사일에 조준 당했을 때 이를 회피하는데 사용할 수도 있다.

하이 요요

하이 요요는 적기의 후방에서 자신이 너무 급격한 속도로 접근을 할 경우에, 적기를 지나치는 것을 방지하기 위하여 사용할 수 있는 기동술이다. 이를 통하여 속도르 '줄 일 수 있는 것과 동시에 적기에 대해서 높은 고도를 확보하여 공격의 기회를 더욱 좋게 만들 수 있다.

하지만 이때 주의해야 할 것은 상승하던 도중에 적기를 잠시 시야에서 잃는다는 것이 단점이다. 만약 이러한 위험한 상황이 닥칠 경우 플레이어는 꼼짝없이 적기에게 당하게 되을오 주의하지 않으면 안된다.

시저

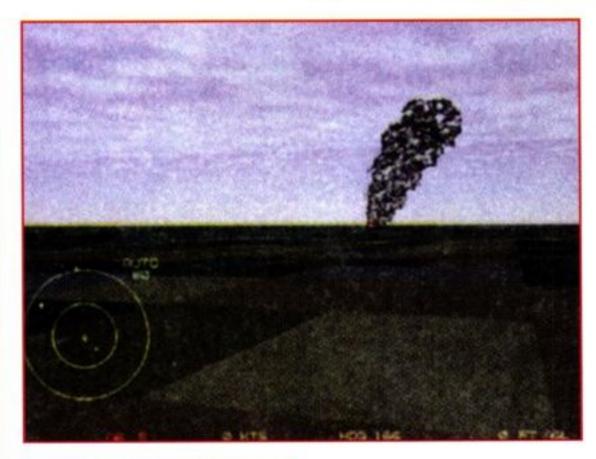
흔히 가위 비행이라고 하는 이 기술은 두 전투기가 적의 꼬리를 잡기 위해서 속도를 줄이고 계속 일정한 축을 중심으로 회전을 함에 따라 생기는 모양에서 나온 이름이다. 이 상황에서는 양 전투기가 서로 비슷한 속도와 위치에서 날고 있는 경우에 벌어지게 된다. 한쪽이 계속 공격의 찬스를 잡기 위하여 적기가 앞질러 나가도록 기체를 기울이면, 또 이에 대한 대응으로 다른 쪽의 기체는 적 방향의 반대 방향으로 기체를 기동하여 대응하게 된다. 이러한 양상이 반복되어 마치 이중 나선이 서로 꼬여 가는 듯한 모양을 하게 된다. 이 상황에서는 저속에서의 기동성이 좋은 전투기가 유리하게 된다.

F-22나 F-18기는 그대로 추락하게 된다.

따라서 크루즈 미사일이 날아오는 지점을 포착하여 그 함대가 있는 쪽에 함대 폭파용 메버릭 미사일등을 쏘도록 하자. 이러한 타이밍이 빠르면 빠를수록 좋다. 크루즈 미사일이 여러 대 발사될 경우 피할 겨를 없이 최소한 스치는 경우가 발생하기 때문이다.

■명중률을 높여 보자. 게임 중 폭격 임무에서는 미리 비행 컴퓨터에 목표물이 입력되어 있다.

이러한 자료를 바탕으로 자유낙하 폭탄을 떨어뜨리면 되지만, 가끔은 예상치 못한 목표물도 만나게 된다. 이럴 때에 무작정 폭탄을 투하할 것이 아니라 레이저 조준기를 작동시켜 보자.

레이저 조준기가 작동되면 목표에 HUD 중앙에 있는 조준판을 맞

추고서 〈D〉키를 눌러 목표물을 고정시키자.

그러면 잠시 후에 목표물이 자동 조준되었다는 메시지가 나오게 되는데, 이때 폭탄을 투하하면 정확히 명중시킬 수 있을 것이다.

■제트 파이터 3의 경우에 다른 비행 시뮬레이션 게임과는 달리 도심 상공을 통과하는 임무가 있다. 그동안 사막이나 산맥 같은 허허벌판만 비행하다가 복잡한 도심 상공을 통과하다 보니, 여간 주위가 산만한 것이 아니다. 이때 잠시만 방심을 하면 곧바로 적의 대공포에 맞아 추락할 것이다.

왜냐하면 빌딩 숲 사이로는 엄청난 SAM 미사일들이 숨겨져 있기 때문이다. 적들은 민간인들이 살고 있다는 것을 역이용하여, UN군에게 엄청난 공격을 해온다. 따라서 미리미리 공대지 레이더를 가동하여 SAM 미사일의 사정 거리 밖으로 피해 다니는 것이 안전할 것이다.

■무기 선택을 신중히 하자. 사실 무기 선택 화면을 그냥 쉽게 넘어가기 십상이다. 하지만 브리핑 화면을 제대로 읽어보았다면 이번 미션에서 어떤 종류의 무기가 필요한 지는 잘 알 것이다.

당연히 지상전을 주로 한다면 폭탄 류의 무기가 많이 필요하게 될 것이고, 공중전을 주로 하게 된다면 유도 미사일류가 많이 필요하게 된다. 그러나 이러한 비율을 제대로 맞추지 못하고 그냥 디폴트 값으로 된 무기 설정만 가지고 출격한다면 막상 비행하는 순간에 후회를 하게 될 것이다.

지상과 해안 목표물 제거

밑에 설명할 쿠바 캠페인의 경우는 지상과 해안 목표물 파괴 임무가 많이 하달되게 된다. 보통 수행하게 되는 것이 적의 시설물이나 선박, 적의 샘 미사일 기지를 파괴하는 것이다. 하지만 지상의 목표물을 제거할 때 생각해 보아야 할 것이다.

바로 지상으로부터 날아오는 대공포 공격이다. 물론 정통으로 맞지 않는 한 전투기가 전소될 정도로 강력한 편은 아니지만, 자주 맞을 경우에는 기능에 상당히 장애를 가져오게 된다. 그러므로 대공포 공격을 피하기 위해서는 가능한 한 저공 비행을 권하고 싶다. 또 샘 미사일에 유도 탄두가 장착되어 있을 경우에는 플레어나 채프 같은 교란 물질을 뿌려 일시에 마비시킨 다음에 임무를 수행하는 것이 수월할 것이다. 그리고 이러한 지상 물체를 제거할 때에는 일반 미사일보다는 폭탄류를 이용하자. 물론 AMRAAM같은 미사일을 사용해도 별 무리가 없지만, 사이드와인더 같은 경우는 공중전에 적합하므로 가능한 한 사용을 자제하는 편이 낫다. 그리고 폭탄류를 발사할 때에는 낙하까지 일정 시간이 걸리므로 그 떨어지는 시간을 고려해서 발사해야만 좋은 결과를 얻을 수 있을 것이다.

GAME POWER SIMULATION

블러드 & 매직

인터플레이의 또 하나의 능력을 보여주는 RPG와 전략을 합쳐 놓은 듯한 게임이 출시되었다. 인터플레이라는 이름에 걸맞게 블러드 & 매직은 과연이라는 탄성을 자아내게 했다.

REVIEW

장 르
전략 시뮬레이션
시스템 요구사항
486 이상/램 8메가 이상/마우스 필수/도스
발 매 일
2월 예정
가 격
44,000원
유 통 사
쌍용(02-953-1568)
제 작 사
타키온

프롤로그

미국의 인터플레이 라고 하는 회사에서 만든 RPG타입의 게임을 소개 하고자 한다. 게임의 이름은 '블러드 & 매직'으로 RPG타입의 게임만 전문적으로 개발하는 회사의 작품이다. 처음에 이 게임을 접했을 때 롤플레잉이라는 개념보다는 시뮬레이션 개념에 가깝다고 느낄 것이다. 아마 다른 게이머들도 이 게임을 접하면 워크래프트와 거의 비슷하다고 생각하게 될 것이다. 게임 운영방법 또한 워크래프트와 비슷하다. 하지만 RPG타입의 게임이라 그런지 다소 차이가 있었다. 캠페인은 2가지가 있다. 게임을 시작해보면 서쪽에 있는 왕국과 동쪽에 있는 왕국 중 한 왕국을 정해 5개의 왕국을 점령해 나가는 내용이다.

게임에 들어가서

2가지 캠페인 중 한 왕국은 인간중심적인 착한 집단 같고 또한 왕국은 악의 힘에 영향을 받는 사악한 집단이다. 물론 이 영향으로 유닛들의 성격과 모습들이 다르다. 블러드 & 매직은 리얼타임에 적들의 인공지능도 뛰어나다. 전투 중반부로 들어가면 적들이 의외의 행동 등을 많이 하게 되지만 초반부의 적들의 움직임은 예상외로 치밀하다. 이 게임을 하는데 있어 몇가지 특징적인 동작법을 적어 보도록 하겠다.

여기에서는 돈의 개념이 없다. 다른 일반 게임에서는 돈이나 금, 광물 등으로 돈을 대신하지만 여기

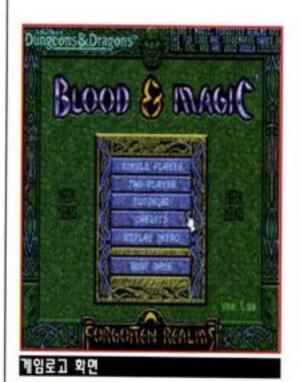
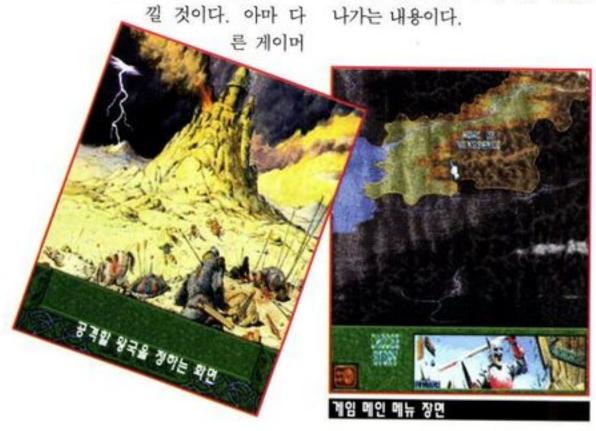
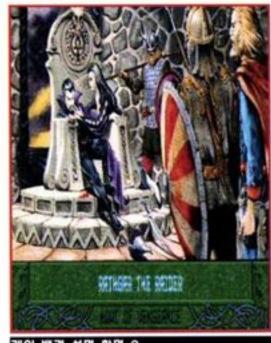
게임로고 화면

공격할 왕국을 정하는 화면

게임 메인 메뉴 장면

적의 공격 장면

게임 배경 설명 화면 3

"크래프트"에서 캡슐로 변한 복제 인간

서는 '마나'라는 좀 생소한 돈 개념의 수치가 있다. '마나'는 게임을 운영해 나가는데 굉장히 중요한 요소이다. 일단 이 '마나'를 보유할수 있는 최대량은 300점까지이다. 300점이 되면 그 이상을 송신해 와도 '마나'의 수치는 올라가지 않는다. 모든 유닛들은 '블러드 포지'라는 곳에서 생성을 한다. 이 '블러드 포지'는 전투 처음부터 나타나게 되어 있는 굉장히 중요한 곳이다. 그러나 적에게 공격받아서 없어지거나 소멸하지 않으니 걱정은 안해도 된다. 하지만 적의 '블러드 포지' 또한 공격할수 없게 되어 있다. 만약 이 사실을 모르고 적의 '블러드 포지'를 공격하러 간다면 '블러드 포지'에 닿는 순간 에너지를 빼앗겨 버리는 불상사가 생기니 조심하기 바란다. 이 '블러드 포즈'의 생김새는 그냥 유리판 같이 되어 있지만 그 안에는 엄청난 탄생의 힘이 넘쳐 흐르는걸 볼수 있다. 마나라는 돈 개념의 점수도 여기서 관리 한다.

게임 배경 설명 화면 1

유닛의 생산

일단 유닛을 만드는데는 마나 점수가 40점이 든다. 이 블러드 포지에서는 바사 고램이라는 이상한 유닛만을 만드는데 유닛의 생김새가 꼭 하수구에서 올라온 괴물같이 생겼기 때문이다. 온몸에서 액체가 흐르고 좀 역겹게 생겼지만 일단 캡슐안에서 변화를 하면 멀정하고 멋있는 어떠한 유닛으로든지 변할수 있다. 이 바사 고램은 편의상 복제 인간이라 주석을 달기로 하겠다. 복제 인간은 공격력이나 방어력,이동력등 모든 면에서 떨어진다. 하지만 일단 기사나 전사, 궁사, 마법사로 업그레이드하면 복제인간일 때 가지고 있던 공격력,방어력 등등 이러한 능력들은 없어지고 새로이 탄생한 유닛의 성격이나 능력을 가지게 된다. 복제 인간은 이동중이나 공격,정찰 등 움직이고 있을 때에는 인간의 형태를 취하고 있지만 정지하고 있을 때에는 탑 형태로 변한다. 블러드 포지에서는 시간이 흐를수록 마나1점씩을 획득할수 있다. 하지만 탑 형태로 변한 복제 인간들도 시간이 흐를수록 마나를 획득하니 마나가 꽉 찼을 때 공중으로 마나를 송신하여 블러드 포지로 보내도록 한다. 일일이 보내기가 귀찮다면 자동적으로 블러드 포지로 마나를 보내는 기능이 있으니 클릭을 하지 않아도 될것이다.

게임 배경 설명 화면 2

게임 진행상 꼭 필요한 일

다음으로 이 게임을 진행하기 앞서 꼭 알아 두어야 할것이 있다.

마나 점수 말고도 트렌스퍼라는 변신할수 있는 점수가 있는데 메뉴바 중에 책처럼 생긴 것을 클릭해서 보면 변신할수 있는 유닛의 점수가 나와 있다. 이 변신 점수는 게임을 진행하면서 계속 얻을 수가 있는데 얻는 방법은 다음과 같다. 복제 인간을 생성시키면 10점을 획득하고 적을 한명 죽이는데 10점씩 획득하는 이런식이다. 많이 만들고 많이 죽이면 변신 점수 또한 많이 얻게 된다.

출전 배경 화면

일단 어떤 유닛으로 변신을 하던간에 변하고 싶은 유닛이 있으면 그 책을 열어서 그 유닛의 점수를 확인하고 그 점수를 빨리 획득하는 것이 좋다. 유닛으로 변신하는데 또 하나의 제약이 따른다. 아무 장소에서나 변신할수 없다는 것이다.

꼭 크래프트라는 건축물에 근접해 있어야만 유닛으로 변신 할수 있다. 일단 변신을 하게 되면 캡슐같은 형태로 수십초 있다가 탄생하게 된다.

이 변신 과정 중 적의 공격이 있다면 속수무책이니 적당히 눈치봐서 변신하면 좋다. 일단 복제 인간에서 어떤 유닛으로 변신을 했다면 마나를 취득하게 되지 못하니 파워가 아무리 세어진다해도 복제 인간은 여러명 남겨두는게 좋다.

게임 운영방법을 뭐 이렇게 많이 쓰는가 싶겠지만 일단 게임에 들어가면 왜 이렇게 많이 썼는가를 알게 될 것이다. 대충 이정도만 안다면 무리없이 게임을 진행해 나갈 수 있다. RPG타입의 게임들은 대화 형식을 넣어서 대화로 게임을 풀어 나가는 성향이 있는데 이 게임은 그런건 없다. 오로지 전투로써 모든 걸 결정한다.

게임의 요구사항

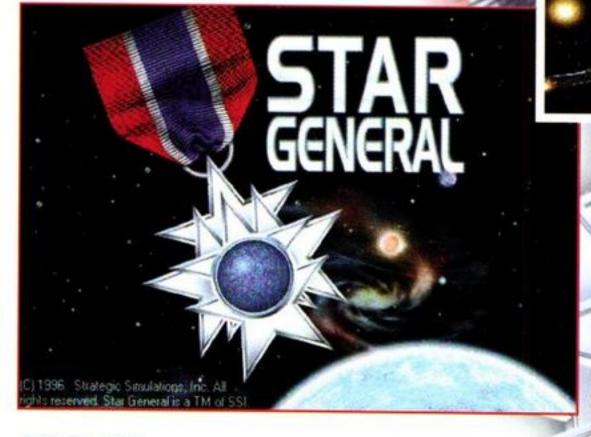
이 게임이 요구 하는건 무조건 적의 섬멸이다. 특별히 미션이 정해져 있는 것도 아니고 적들만 섬멸하면 되니 오히려 머리 좋은 사람에게는 게임이 쉽다. 대부분의 스테이지에서 적의 분포가 아군쪽 진영과 대각선으로 있으니 이 점을 유의해서 전투에 임하면 된다. 게임은 각각 다른 성격의 40가지 이상의 유닛들과 5개의 왕국에서 전장을 뜨겁게 달군다.

GAME POWER SIMULATION

스타 제너럴

5-STAR SERIES

SSI의 파이브 스타 시리즈 중 우주를 배경으로 하는 전략 시뮬레이션 게임이 출시되었다. 전략 시뮬레이션을 대표하는 SSI의 스타 제너럴의 세계로 빠져들어가 보자.

REVIEW

장르
전략 시뮬레이션
시스템 요구사항
486 이상/램 8메가 이상/마우스 필수/도스, 윈도95
발매일
2월 예정
가격
45,000원
유통사
쌍용(02-953-1568)
제작사
SSI

게임의 소개

제너럴 시리즈로 유명한 SSI의 최신작이 나왔다. 우주를 배경으로 하는 전형적인 턴 방식의 전투 시뮬레이션 스타 제너럴이 그것이다. 우선 이 게임의 특징으로 SSI의 노하우를 엿볼수 있는 치밀한 구성과 방대한 데이터를 꼽을 수 있다. 총 7개의 우주 종족이 200가지 이상의 유닛으로 치열한 전투를 벌인다.

게임 진행상의 특징은 워크래프트2나 코맨드 & 컨커처럼 캠페인으로 진행되어 상호 연관된 미션을 하나하나씩 완수하여 엔딩을 보는 식의 진행이 아니라 각각의 내용이 있는 시나리오를 선택해서 게임을 진행한다는 것이다. 총 24쌍(어떤 종족을 고르냐에 따라 달라지므로 결국 48개)의 시나리오가 각기 다른 두 종족간의 전투로 이루어져 있다.

시나리오의 규모에 따라 small, medium, large로 나누어지며 난이도도 3등급으로 나누어져 있다. 보통 규모가 큰 전투가 어려운 것이 보편적이다. CD한장으로 구성되어 있으며 윈도95버전과 도스버전이 같이 들어있다. 230메가의 데이터 파일과 22개의 사운드 트랙으로 구성되어 있다. 윈도95버전에서는 다이렉트3의 도움을 받아 화려한 사운드와 그래픽을 자랑한다.

익스플로어를 기본으로 탑재한 Mplayer를 제공하여 웹상에서 완벽한 네트웍 플레이를 지원한다. 그러나 시스템 사양이 높고 도스버전에 비해 그래픽에서는 그리 큰 차이가 나지 않으므로 펜티엄 120 이하의 사용자는 도스버전을 권장한다. 윈도95 버전에서 사운드 카드에 따라 소리가 딱딱 끊기는 현상이 발생하기도 한다. 이럴 경우는 다이렉트3설치를 다시 실행시키고 Restore Audio Driver를 선택하여 다이렉트3의 오디오 드라이버를 제거시켜 주면 된다.

전투에 들어가기 전에

우주를 배경으로 하는 스타 제너럴은 모두 7개의 우주 종족간의 분쟁을 배경으로 게임이 진행된다. 24개의 시나리오가 각각 다른 전투

전차는 역시 지상전의 강자

전함의 무서운 파괴력

시나리오별 난이도 및 규모

시나리오	난이도
Tutorial- Small Battle	초급
Any Costs- Medium Battle	중급
CrossRoads- Small Battle	초급
Jump Pay- Small Battle	초급
Riches- Small Battle	초급
Salient- Medium Battle	중급
Attack- Medium Battle	고급
Fleet Action-Medium Battle	중급
Home Worlds-Large Battle	고급
Migration-Large Battle	중급
Crisis-Large Battle	고급
Armageddon-Large Battle	중급
Family Fued-Large Battle	고급
Ariadne-Small Battle	초급
Bessire-Medium Battle	중급
Brune-Medium Battle	중급
Davout-Medium Battle	초급
Jourdann-Medium Battle	고급
Kelerman-Small Battle	초급
Lanners-Small Battle	초급
Mortier-Medium Battle	중급
Ney-Large Battle	중급
Oudinot-Small Battle	초급
Poniat-Small Battle	고급

메인화면

지상전

TIP & HINT

■ 우주전때 적절한 유닛의 사용은 아주 중요하다

호위구축함을 총알받이로 사용하고 뒤에서 공격범위와 공격력이 좋은 전함으로 공격을 하자. 정찰선으로 사전에 적의 위치와 규모를 파악하는 것도 중요하다. 적을 공격하기 위해 주력 부대가 나가더라도 기습에 대비해 오비탈 스테이션 몇 개는 설치해 두자. 방어전 때 미사일 보트를 이용한 반격은 기본 전술이다.

■ 선제 공격이 항상 좋은 것은 아니다

초반에 적의 병력이 월등이 뛰어난 시나리오도 .더러 있다. 그러므로 초반엔 모든 우주 유닛이 전멸 당하고 행성 방어에 주력해야 할 때도 있다. 이럴 땐 철저하게 값싼 방어용 유닛을 생산하여 RP를 최대한 아껴야 한다. 적의 공격이 주춤할 때 공격용 유닛을 대량 생산하여 역습하면 된다.

■ 한번에 끝을 내자

스타 제너럴에서는 한 번의 전투에서 지더라도 다시 재기가 가능하다. 그러므로 지고 빠지는 국지전을 하면 상당히 피곤해 진다. 적은 피해 입은 만큼의 세력을 금새 보충한다. 방어를 계속 고집하다가 한 번에 전멸시키는 것이 훨씬 쉽다. 특히 지상전시 최대한의 병력을 가지고 가자. 우주전을 쉽게 장악 했다고 해도 지상전의 적의 병력이 우주전때 보다도 많을 때가 있다.

를 제공하는데 각각의 난이도와 규모가 짜임새 있게 구성되어 있다. 보통 가장 쉬운 시나리오는 첫 전투인 Tutorial, 가장 어려운 시나리오는 Home Worlds인 것 같다. 게임을 시작하면 앞으로 게이머들이 치루어야 할 전투 장면을 잘 요약하여 보여주는 동영상이 나오고 초기화면이 나온다. 시나리오를 선택하는 메인 화면에서는 전투의 총괄적인 옵션을 선택할 수도 있다. 이 옵션기능은 상당히 뛰어나서 어떻게 설정하느냐에 따라 게임의 맛이 상당히 틀려진다.

전투의 승리를 위해서

어떤 시나리오든지 결국 최종 목표는 적이 장악하고 있는 모든 행성을 정복하는 것이다.

그러기 위해서 게이머들은 반드시 세 가지 과정을 거쳐야 한다. 여러 생산 기지를 건설하고 RP라는 일종의 자금을 채취하여 군대를 키우는 생산 단계, 전함 등을 이용한 우주전, 수송선을 이용하여 자국의 행성에서 육성한 지상군을 적의 행성에 투입시키는 지상전이 바로 그 세 가지 과정이다.

자국의 행성에 여러 기지를 세우는 일은 시나리오에 들어가자 마자 해야 할 일이다(Mine은 반드시 시작하자 마자 세우도록 하자). 그 다음 우주전을 위해 전함을 생산해 내는 스페이스독을 건설하자(이미 건설되어 있는 시나리오도 많다).

우주전에서 승기를 잡으면 지상전으로 마무리를 하는 식으로 게임을 진행해 나가면 된다. 주가 되는 우주전보다도 오히려 지상전이 더 장기화되고 어려울 수 있으니 지상전을 임하기전에 충분한 준비를 해야 한다.

기본적인 생산 기지 및 유닛

Mine	RP를 채취하는 기지로 시작하자마자 세워두어야 할 기지
Bioome	군인을 양성하는 기지
Military Compex	장갑차나 비행기 등을 생산하는 기지
Tech Facility	높은 기술의 유닛을 생산할 수 있게 해준다
스페이스 독(Space Dock)	전함 등 우주전에 사용하는 유닛을 생산하는 기지

지상 유닛

보병류	기본적인 유닛으로 가격이 싼 것이 최고의 장점이다. 기술력이 높아지면 강력해 진다
전차류	강력한 파괴력과 내구력을 자랑한다. 이동능력은 조금 낮다
비행기류	고저차의 개념이 도입되어 보병이나 전차와 한 헥사에 겹쳐서 있을 수도 있다. 거의 전 화면을 이동하는 엄청난 이동능력을 자랑하며 야포를 제외하면 반격을 당하지 않는다. 공격력은 전차에 비해 약하다
야포류	지상전의 미사일 보트이다. 기지 방어에 유용하다

우주 유닛

전함(Battle) 최고의 사정거리와 파괴력을 자랑하는 유닛이다. 물론 내구력도 좋다. 값싼 유닛을 여러대 보유하는 것보다는 전함을 한 대 보유하는 것이 더 효율적이다

순양함(Cruiser) 장거리 공격이 가능하며 반격능력도 우수하다. 가격대 성능비가 우수한 유닛이다

경쾌급 순양함(Light Cruier) 순양함에 비해 전체적으로 성능이 떨어지지만 이동능력은 우수하다

구축함(Destoyer)공격력은 중간정도지만, 내구력이 좋고 가격이 싸서 방어용으로 쓰면 유용하다

호위구축함(Destoyer Escort) 호위구축함은 구축함에 비해 공격력은 떨어지나 내구력은 좋다. 총알받이의 운명을 타고난 유닛이다

상선(Merchant Ships) 전투용이 아니라 자금 확보를 위한 일종의 수송선이다. 호위가 필요하다

미사일 보트(Missile Boat) 미사일 보트는 주위의 아군이 공격을 당할 때 반격을 하는 능력은 갖고 있다. 이 유닛의 반격능력은 반격의 차원을 넘어선 선제 공격처럼 보이기도 한다. 실제로 아군 유닛이 공격을 당하기전에 적군을 먼저 공격한다

오비탈스테이션(Orbital Station) 스페이스 독을 지키기 위한 유닛이다. 이동 능력은 없다

텐더(Tender) 다른 유닛들을 수리해주는 유닛이다. 특별한 능력을 가진 만큼 특별한 호위가 필요하다. 전투력을 거의 없고 이동능력도 낮다

정찰선(Reconnaissance Ships) 이름 그대로 정찰을 담당한다. 엄청난 이동력을 자랑한다

수송선(Transfort) 지상 유닛을 적의 행성으로 옮기는 중요한 역할을 담당한다. 전투력은 낮다

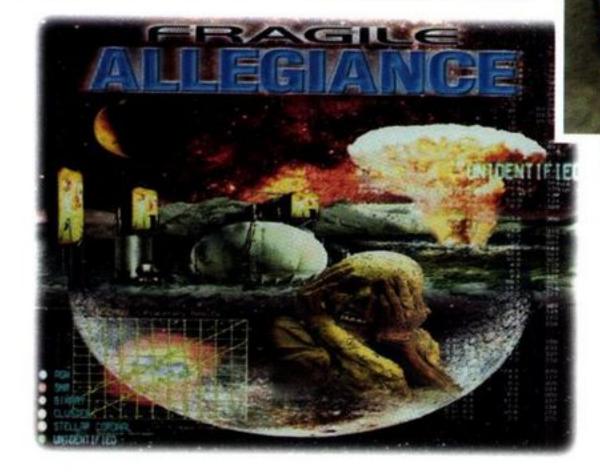
광폭작전은 최고의 전술

프레자일 얼리전스

프레자일 얼리전스는 LG미디어와 LG소프트웨어가 합병하고 처음으로 출시하는 전략 시뮬레이션 게임이다. 우주 외교를 배경으로 하는 전략 시뮬레이션 게임으로 게이머는 소행성의 지배자가 되어야 한다.

REVIEW

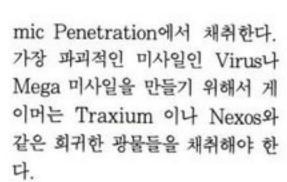
장 르
전략 시뮬레이션
시스템 요구사항
486 이상/램 16메가 이상/마우스 필수
발 매 일
2월 예정
가 격
미 정
유 통 사
LG소프트웨어(02-3459-5800)

미사일이 잘못 명중되었다

프롤로그

프레자일 얼리전스는 우주를 배경으로 하는 전략 시뮬레이션 게임으로 우주에서의 외교 등을 기업원의 한 사람이 되어 새로운 외계문명을 탐구해야 한다. 게이머는 외계의 테라 기업우너의 한 사람이 되어 소행성을 개발하고 우주를 개발해야 함은 물론 외계의 침략에 자신을 방어해야 한다. 게임을 시작하면 튜터리얼 모드를 지원하는데 기본적으로 캠페인 모드로 시작한다.

광석 채취에 관하여

프레자일 얼리전스(Fragile Allegiance)에서 10가지 종류의 광석이 있다. 각각의 광석은 이름이 있는데 Selenium, Asteros, Balrium, Crytalite, Quazinc, Bytanium, Korellium, Dragonium, Traxium, Nexos가 그것이다.

또한3가지 타입의 광산도 있는데 Standard Mines, Deep Bore Mines, Seismic Penetrators 이다. Standard와 Deep Bore 광산은 질이 나쁜 광물들만 채취할 수 있다. Traxium과 Nexos는 Seismic Penetration에서 채취한다. 가장 파괴적인 미사일인 Virus나 Mega 미사일을 만들기 위해서 게이머는 Traxium 이나 Nexos와 같은 희귀한 광물들을 채취해야 한다.

한 단위의 광물을 채취하는데에는 최소 4일에서 최대 40일이 걸린다. 그러므로 소행성에 빨리 침투하여 창고를 만들도록 해야 한다. 소행성에서의 임무가 마무리되면 모든 광산들은 소용이 없어지게 된다. Rhondda 계곡을 건설하는 것은 많은 비용이 드는 전략이라고 할 수 있다.

수송선을 이용

아군기지 준비

건설 상황

기지 내부

에일리언

또 다른 키포인트는 모든 소행성은 유일하다. 그래서 값싸게 광물들을 모으기 위해서는 각각의 소행성에서의 전략을 약간씩 수정해야 한다. 게이머는 광물 텔레포터를 건설할 수도 있는데 이 시설은 게이머의 광물들을 한 곳으로 집중해서 모아 놓을 수 있도록 게이머가 모은 광물들을 일정 장소로 보내준다.

새로운 인터페이스

Fragile Allegiance는 유저 인터페이스를 자랑으로 내세운다. 창문이 닫히는 모습과 소리는 마치 스타워즈에 나오는 비행선의 창문과 같아보인다.

이 게임은 2개의 화면을 제공한다. 그 중 하나인 소행성 관찰 스크린은 게이머가 작업하는 식민지의 모습을 보여준다. 이 곳을 통해서 게이머는 자신의 시설들을 건설하고 비행선을 만들고 광물을 채취하는 등의 일들을 한다. 또 다른 화면은 Big Picture 라고 하는데 이것은 모든 것을 다 보여준다.

이 게임의 콘트롤 패널은 화살표와 아이콘으로 표시되어 있어 한눈에 그 조종 상태를 알 수 있고 쉽게 조종이 가능하다. 비행선을 건조하는 것은 여타 게임과는 차별이 있어보이는 것도 큰 특징이라 할 수 있다.

게임을 쉽게 진행하기 위해서는

게임에 필요한 명령어

게임을 하는 첫 몇 시간동안에 올바른 전술을 사용하는 것은 극히 중요한 일이다. 이 시기 동안 게이머는 소위 말하는 프래그먼티트 섹터의 문명에 대한 강한 인상을 받게 된다. 이 기간동안의 행동은 게임에서의 나머지 시간을 어떻게 보내게 될 것인지를 이야기해줄 수 있는 지표가 될 수 있다. 게이머는 첫 소행성을 중심기지로서 사용하는 것이 가끔 유용하다. 무슨 일이 있던지 간에 항상 되돌아 갈 기지가 있어야 한다. 보통의 계에서 첫 소행성에는 미사일 창고, 인공위성 창고, 무기공장, 조선소 그리고 통제실과 같은 것들이 있다.

Seismic Penetrator	지진현상을 관측하는 것으로 가장 가치있는 광석인 Traxium과 Nexos를 찾는데 필요하다
MK2 Mine MK2 Deep Bore Mine	광석채취 시설의 속도를 2배로 증가시켜 준다
Repair Facility	게이머의 건물 형상 최고의 상태로 유지시키기 위해 필요하다
Asteroid Engines	급습을 하는데 반드시 필요하다
Construction Droids	게이머의 함대를 빨리 건조시키기 위해 필요하다
Shield x50	비행선이 최고의 방어를 할 수 있도록 도와준다

공격적이 되어야 한다

공격적인 시작을 하기 위해서 게이머는 시설이 완성되자마자 작고 튼튼한 비행선들을 생산해 내야 한다. 또한 Scout Ship과 Spy satellite 를 이용하여 적의 위치와 그들에 대한 정보를 알아내는 것도 중요하다. 여러 개의 Scout Ship과 Assault Craft를 게임을 시작하자마자 만들도록 한다. Combat Eagle은 약간 비싼 편이고 많은 양의 광석을 필요로 하므로 게임 시작 초기에는 더 작은 비행선을 만드는데 주력해야 한다. Photon Cannon 이나 Napalm Orb와 같은 무기들은 앞에서 말한 작은 비행선에 알맞는 것들이다. 왜냐하면 다른 비싼 무기들은 무장이 잘 되지 않은 비행선에 장착하기에는 너무 가치있는 것들이고 또 위험부담이 크기 때문이다.

효과적인 공격을 위해서 여러개의 미사일 창고에서 동시에 미사일을 발사시킨다. 싸고 효과가 적은 무기들을 사용하기 보다 값비싼 미사일들을 동시에 발사하도록 한다. 왜냐하면 파괴력이 약한 무기들은 적들을 유인하는데 써야 하기 때문이다. 우선 Stasis 미사일을 사용하여 소행성을 얼게 만든다. 그 다음에 모든 미사일을 발사하도록 한다. 그 미사일이 소행성에 도달하게 되면 미사일들도 얼게 되어 그 자리에 멈추게 된다. 그러다가 소행성이 녹게 되면 모든 미사일이 비처럼 동시에 소행성에 퍼붓는다.

Agent는 비싸기는 하지만 Alien문화에 대한 정보를 수집하고 제공하는데 가장 중요한 것이다. 전쟁에서 뿐만 아니라 평소에도 적이 무엇을 하는지 잘 알고 있어야 한다.

도움을 구한다

Supervisor 들은 새로운 소행성을 찾는 것과 같은 일들을 하고 게이머와도 거래를 한다. Supervisor에게 있어서 가격은 곧 상품의 질을 의미한다. Makepeace Fox, Thomas Lorca 그리고Andreaa Perrers 와 같은 사람들이 당신에게 큰 도움이 될 것이다. 이들과 거래를 할 경우에는 항상 제 시간에 그 대가를 지불해야 한다. 그렇지 않으면 나중에 가서 이들은 게이머를 위협하는 존재가 된다.

돈에 관해서 이야기하면 돈은 무역을 통해서 많이 벌 수 있다. Fragile Allegiance에서의 많은 무역업자들은 비합법적인 물건들을 거래한다. 이 물건들의 가격은 업자마다 각양각색이다. 연방 수송국 (Federal Transporter)와 비교해서 가장 합리적인 가격에 거래하도록 한다. 마지막으로 덧붙이자면 승리하기 위해서는 냉혹해야 한다는 것을 항상 기억해야 한다. 무슨 일이 발생하던지 간에 게이머의 돈과 파워를 증가시키도록 최선을 다해야 하며 사고 팔며 죽이는 것에 대해서 항상 무자비해져야 한다.

다.시.보.는.게.임.

무주 동계 유니버시아드 대회의 열기를 직접 체험해보는

동계 올림픽 (Winter Game)

이번 호부터 새롭게 시작되는 연재 코너로 애플시절부터 당시 인기있었던 게임들을 찾아본다. 또한 그 게임들을 오늘에 되살려 게임 방법을 알아본다.

프롤로그

사실 이번에 소개하는 동계 올림픽은 예전 92년에 나왔던 게임이다. 하지만 이 게임 이후에는 NHL같은 아이스하키 게임 이외에는 마땅한 동계 스포츠를 다룬 게임이 없어 다시 보는 게임 코너를 통해 그 당시의 느낌을 재현해보고자 한다. 이 동계 올림픽은 286, 386 컴퓨터를 기초로 만든 게임이지만 지금과 같은 팬티엄급 컴퓨터에서 실행해도 아무런 무리가 없을 만큼 우수한 게임이다. 스포츠 게임 전문 제작사인 어코레이드 사의 작품인 만큼 게임의 재미는 확실하다. 최대 10인까지 경합을 벌일 수 있는 이 동계 올림픽을 통해 다함께 무주 동계 유니버시아드 대회의 열기를 체험해보도록 하자.

제작사	어코레이드
장르	스포츠
시스템 사양	286이상, 램 1메가 이상, 2HD 1장
출시일	92년 초

무려 8종목의 경기를 벌일 수 있다

각 경기 종목의 특징과 테크닉

루지(Luge) 경기

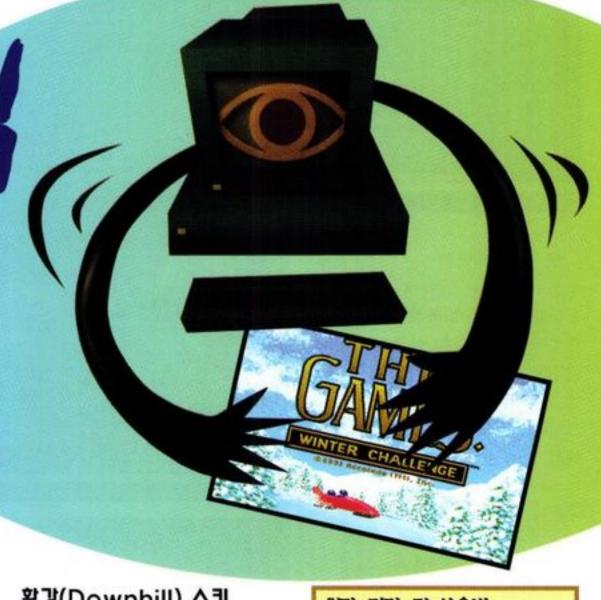
루지 경기는 출전 선수가 1인승 썰매를 타고 주어진 코스를 타고 가는 경기이다.

테크닉

키 사용법은 간단하지만 실제로 게임에 들어가면 그리 쉽지는 않을 것이다. 이 루지 경기는 다음에 설명한 봅슬레이 경기와는 달리 브레이크가 없는 썰매를 타고 경기를 해야 하므로 키를 급격하게 조작하면 썰매가 뒤집히기 쉽다. 따라서 커브를 돌 때는 반드시 속도를 줄여야 한다.

썰매를 코스의 벽에 바짝 붙이고 달리면 눈과의 마찰에 의해 속도가 감속된다. 커브에서 미리 속도를 줄이지 않으면 급커브에서 썰매가 뒤집어지기 쉬우므로 주의해야 한다.

특히 급경사 뒤에 나오는 커브에서 기분 내키는 대로 마음껏 달리다가는 실격되는 일이 많다는 사실을 명심하자.

경기 키 사용법	
시작	↑
왼쪽	←
오른쪽	→

활강(Downhill) 스키

폴없이 정해진 코스를 활강하면서 내려가는 경기이다. 단, 중간에 있는 게이트들 사이를 모두 통과하면서 가야 한다. 게이트를 단 한 개라도 놓치고 지나는 경우에는 실격이 된다.

활강 경기 키 사용법	
시작, 몸을 숙임	↑
몸을 숙인 상태로 회전	↖ ↗
급회전	← →
천천히 회전	↙ ↘
몸을 세워서 균형 잡기	↓

테크닉

이 경기는 속도를 최대 시속 100Km/h 이상까지 낼 수 있으므로 빠른 속도감을 만끽할 수 있다. 경기를 하면서 별다른 어려움은 없지만 최대한 빠른 속도를 내는 것이 중요하다. 폴이 없기 때문에 속도를 내기가 어려울 것 같지만 공기 저항을 줄이면서 내려가면 수십 초가 단축된다. 경기가 시작되면 몸을 낮추면서 활강한다. 그러나 급경사일 경우 반드시 감속을 하면서 내려가야 한다. 만약 급경사에서 빠른 속도로 내려가면 코스를 이탈하여 실격되거나 게이트에 부딪혀서 균형을 잃게 되니 주의하기 바란다. 특히 코스 마지막 부분의 급경사와 급커브를 주의하며 달리자.

스키 점프 대회의 시작

크로스 컨트리 (Cross Country Sking)

하계 올림픽의 마라톤과 비슷한 경기로서 투지와 체력이 강해야 승리할 수 있다. 키보드를 쉬지 않고 두드려야 하기 때문에 비교적 힘이 든다.

크로스 컨트리 키 사용법

기본 방향키는 활강 경기와 별다를 바가 없다. 그러나 〈ENTER〉키를 누르면 선 자세로 앞으로 달려나갈 수 있다.

테크닉

크로스 컨트리 경기에서는 고도의 기술보다는 키보드 누르는 속도가 경기의 승패를 좌우한다. 이 경기는 키패드 〈5〉를 두드리면서 나가는 〈ENTER〉키를 누르는 것보다 조금더 빠른 듯 싶다.

봅슬레이 (Bobsled)

동계 올림픽이나 해외 스포츠 소개 시에 볼 수 있는 아주 멋진 썰매가 바로 이 봅슬레이다. 이 봅슬레이는 오토바이 모양으로 생긴 썰매로 브레이크도 달려 있다. 이 게임에서는 2인용 썰매를 사용하지만 실제로는 4인용 이상의 것도 있다. 위의 루지 경기보다는 스피드가 더 붙으므로 각별히 주의해서 경기를 풀어 나가야 한다.

봅슬레이 키 사용법

썰매를 탐	↑
좌회전, 우회전	↔
브레이크	↓

테크닉

이 봅슬레이 경기는 스피드가 상당히 붙으므로 커브에서 주의하지 않는다면 썰매는 그대로 전복되고 만다. 따라서 커브에서는 반드시 속도를 줄여야 하고 마지막 골인 지점까지 주의를 늦추지 않는다면 좋은 기록을 얻을 수 있다.

스피드 스케이팅 (Speed Skating)

이 게임에 등장하는 종목 중 가장 친근한 종목이 될 것이다. 스피드 스케이팅 또한 키를 많이 눌러야 하기 때문에 무척 힘이 든다.

출발시 총이 올라가고 총소리가 난 후에 뛰어야 하며 만일 그 전에 뛰면 반칙이 된다. 그리고 트랙은 커브 여섯 개를 포함하여 모두 세 바퀴를 돌게 된다.

스피드 스케이팅 키 사용법

방향 조절	↔
출발, 스케이팅	〈Enter〉

테크닉

지구력과 스피드를 요하는 경기로서 키를 누르는 정도에 따라 승패가 결정되므로 키보드가 부서질 정도로 마구 두드리자.

그리고 커브에서 조심해야 하는데, 될 수 있는한 라인에 붙어 안쪽 코스를 타는 것이 좋다. 그러나 라인에 너무 가까이 접근해서 달리면 라인에 걸려 넘어지게 되므로 주의해야 한다.

대회전 (Giant Slalom)

대회전 경기는 위의 활강 스키와 비슷한 방식으로 진행되는데 스틱을 가지고 좁은 게이트 사이를 통과하면서 달려야 하는 점이 다르다. 게이트 사이가 매우 좁으므로 다음 게이트까지 재빠른 동작을 취해야 한다.

세계 유수의 국가들의 선수들이 참여한다

동계 올림픽의 개막식 모습

시상식 화면

만약 게이트 사이를 하나라도 빠트리고 통과한다면 실격이 된다. 순발력과 재치, 정확한 판단력 등이 조화를 이루어야 이 종목에서 좋은 성적을 거둘 수 있을 것이다.

바이애슬론 (Biathlon)

이 경기는 크로스 컨트리와 사격 경기가 합쳐진 혼합 형태이다. 먼저 스키를 타고 코스를 가다가 중간에 과녁 표시가 있으면 그곳에 멈춰서서 사격을 한다. 5발이 주어지는데, 그것을 과녁 표시 안에 정확히 명중시켜야 한다. 그러나 1발이라도 과녁에서 벗어날 경우 개수당 15초씩 가산되어 걸린 시간에 합산하게 된다.

테크닉

스키를 타는 것은 위의 크로스 컨트리와 별다를 바가 없다. 가장 중요한 것은 사격으로서, 과녁은 코스당 모두 4개가 있다.

이 중 2개는 서서 총을 쏘는 것이고 나머지 2개는 엎드려서 쏘는 것이다. 서서 총을 쏠 때에는 과녁이 커서 사격하기에 쉬우므로 가능한 한 여기서 모두 명중시켜 시간을 지체하지 않도록 한다. 조준할 때는 조준판이 마음대로 조정이 잘 안되니 키패드를 이용하여 가운데에 오는 순간 곧바로 버튼을 누르기 바란다.

스키 점프 (Ski Jump)

다른 경기들은 다시 시도할 때 시간이 오래 걸리지만 이 스키 점프는 시간이 오래 걸리지 않아 지루하지 않고 재시도할 때마다 새로운 테크닉과 묘미를 느끼게 된다.

그러나 이 경기는 다른 어떤 종목보다도 실패율이 높은 종목이다. 속도는 약 50Km/h~70Km/h 정도이지만, 높은 곳에서 낙하하는 속도가 무척 빠르고 잘못 착지하였을 경우 엄청난 부상을 입게 되므로 항상 신중해야 한다.

테크닉

점프한 다음에는 아래와 같은 두가지 방법으로 착지할 수 있다. 하나는 점프할 때부터 〈↓〉 키를 누르고 있어 공중에서도 계속 스키를 치켜올리고 있는 상태로 착지하는 방법이다. 다른 하나는 점프하고 나서 위치에너지가 최고조를 이루었을 때 〈↑〉키를 눌러 주어 스키를 평행하게 한 다음에 착지하는 방법이다. 필자의 경우 주로 전자의 방법을 택하는데,

그 이유는 후자를 택할 경우에 내려오면서 운동에너지가 증가하는데, 스키를 평행으로 하였을 경우 운동에너지가 더욱 증가하여 거리가 훨씬 짧아지는 듯한 느낌이 든다. 그러나 전자의 경우에는 포물선을 그리면서 착륙하기 때문에, 보통 90m 이상의 성적이 나오게 된다.

스키 점프에서의 키 사용법

점프대에서 내려올 때		점프해서 공중에 떠 있을 때부터 착지까지	
시작	↑	스키를 평행하게 한다	↑
방향 전환	↔	스키를 치켜올린다	↓
점프(테이크 업)	↓	착지	〈Enter〉

다시 보는 게임 코너에서는 독자 여러분의 원고를 모집합니다.
애플시절부터 해 보았던 게임 중 재미있었던 게임을 하는 방법과 함께 소개를 해주십시오.

보내는 방법

하이텔, 천리안 : champg
나 우 누 리 : 네모네모
주 소 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 울민빌딩 2층
게임챔프 다시 보는 게임 담당자 앞

국산 제작 액션 RPG

코룸(Corum)

장르	롤플레잉	제작사	하이콤
유통사	하이콤(02-795-5765)		

3월 예정	486 이상	마우스, 키보드 지원
윈도 95	8메가 이상	미 정

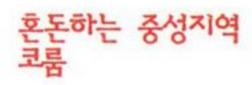
엔프넌트리아의 세계관

지난호에 처음으로 소개된 액션 RPG 코룸. 하이콤에서 개발중인 코룸은 현재 마무리 작업이 한창이며 3월 중순경에 발매될 예정이다. 코룸은 작게는 판타지 대륙에서 일어난 사건에 연관된 한 사람의 이야기이며 크게는 정의라는 단어의 명제를 제시하는 스토리로 이루어져 있다. 이번 게임파워에서는 이러한 코룸의 프롤로그와 게임의 배경이 되는 엔프넌트리아의 세계관을 새로이 공개된 사진과 함께 공개한다.

태동의 대륙 엔프넌트리아

엔프넌트리아는 뒤에 설명하게 될 엘랜드의 모체가 되는 세계이다. 우선 이 엔프넌트리아를 구성하는 가장 크 요소는 로벤티아(놀딘의 성지 또는 티베론), 에비아(엘핀), 코룸(엘랜드), 다스테드, 모르론 이렇게 다섯 개 세계로 구분되어 진다. 이 중 로벤티아는 엔프넌트리아의 북반구에 위치하고 있으며 서쪽에는 모르론, 남반구에는 다스테드, 동쪽으로 에비아가 각각 자리잡고 있고 중앙부분에는 이 모든 이야기의 중심이 될 코룸, 즉 엘랜드가 자리잡고 있다. 그럼 코룸(엘랜드)에 가장 큰 영향력을 행사하였던 로벤티아에 대해서 알아보겠다.

로벤티아를 설명하는 글들이나 그림은 향수병으로 죽어간 수많은 엘프들로부터 그 아름다움을 전해 들을 수 있다. 엘랜드에 살게 된 엘프들은 자신들이 유한 생명체라는 사실을 고통스럽게 느꼈던 이유는 이러한 아름다운 것들, 즉 로벤티아가 아니면 이런 모습을 볼 수 없다는 그리움에서 오는 향수병이었다. 엘프들이 이렇게 그리워하는 로벤티아는 신성민(神聖民) 론이 지배하는 땅이다. 이곳에 살고 있는 론 이외의 종족은 엘프와 렌. 엘프와 렌은 신성민 론의 지배를 받는 하급계층이었으나 이들을 지배하는 론은 이들에 대해 무척관대하게 대해 주었으며 그들에게 자신들과 동등한 수준의 문화를 가르쳐 주었다. 그러나 그 속에도 지배자와 피지배자의 넘어설 수 없는 규율이 있었으며 그것을 어긴 엘프들은 론에 의해서 로벤티아에서 코룸으로 추방당하게 된다. 그로 인해 코룸, 다름아닌 엘랜드의 역사가 시작되게 된 것이지만 세상의 어떤 학자도 이 역사의 흐름을 좋게 바라보지 않았다.

혼돈하는 중성지역 코룸

엔프넌트리아에서 타 대륙에 비해 원시적 사회가 문화의 중심이었던 코룸. 그중에서도 그나마 부족단위를 이루어 생활하는 코룸의 대표적인 종족으로는 인간, 드워프, 고눔 등이 있었다. 이러한 코룸에 무한생명체인 엘프들이 상륙하면서 코룸은 일대 전환점을 맞이하게 된다. 엘프들이 이주해 온 뒤 코룸은 엘랜드로 불리우게 됐으며 엘프들이 인간과 접촉하기 시작한 것은 정착한지 150년정도가

지난 후였다. 엘프들은 그당시까지 만 해도 야만적이고 무지한 인간들에게 자신들의 문화를 나누어 주기 시작했으며 엘프들은 인간들을 가르쳐 나가면서 신성민 론의 삶의 방식을 조금이나마 이해하게 됐다.

그리고 후에 문화를 통한 정신적 지배에서 벗어나고자하는 움직임으로 인간중심의 신왕조가 탄생하게 됐고 그 흐름을 이어받아 탄생된 다수의 왕조에 의해 코룸은 전란의 불길에 휩싸이게 됐다. 그러나 이러한 사건을 잠재울만한 사건이 있었는데 그것은 저주의 대지 모르른에서 버림받은 마법사들이 코룸에 들어온 것이었다. 인간들은 그들을 '카씨쏨'이라 부르며 두려워했고 카씨쏨들은 인간과는 다른 이형의 생명체 「데미휴먼」을 불러내 인간들을 상대로 전쟁을 일으켰다. 전쟁의 종결을 4인의 용자에 의해 이루어졌는데 이들은 후에 '4인의 빛의 인도자'라는 명칭을 하사받았고 카씨쏨의 힘의 원천인 「바랏드골탑」을 마석 메카티온과 함께 파괴해 버렸다. 그러나 코룸의 시련은 그것으로 끝나지 않았다.

인간들의 마음이 악과 광기로 치닫기 시작하여 바랏드골탑에 사악이 깃들고 그로인해 더욱 강대한 마력을 앞세운 무리들이 나타났다. 4인의 용자의 뒤를 이어온 자비아 루렌의 성기사단들도 이 힘앞에 쓰러져 갔고 인간들은 절망에 빠졌다. 이때 아루스라는 젊은 용자가 암흑의 동굴에 살고 있는 마룡「레바레기온」과 계약을 맺고 백한명의 드워프의 혼이 실린 검"어퀘이언"과 마법의 방패 "이실룬"을 받아 혼란을 수습하게 된다. 그러나 아루스의 계약은 코룸을 드래

곤의 영토로 만들어 버리는 계기가 되었다. 드래곤들의 횡포와 난동을 수습하기 위해 드워프들과 인간들은 힘을 합치었고 이윽고 드워프들이 만든「데미루엔」(대 드래곤 전용검인 드래곤 슬레이어의 일종)과 그것을 지닌 인간들이 레바레기온과 그의 12자식들을 쓰러뜨리며 코룸은 다시한번 평화에 빠지게 되었다. 그리고 기나긴 시간이 흘러 500년후...

평화속에 과거를 잊어버린 인간들은 서로 전쟁을 일으키게 됐고 전쟁을 종결시키기위해 성지 로벤티아로부터 관리자들이 코룸에 도착한다. 관리자들의 힘앞에 전쟁은 강제적으로 종결되었지만 각 지방의 제후들은 이 시기를 국력증강의 기회로 이용하려 했고 다음 전쟁을 준비한다. 이에 관리자 중 한명인 칼시드론은 인간이 일으키는 전쟁의 원인을 분석하였고 그러던 중 무서운 사실을 알게 됐다. 그것은 전쟁이 인간들의 의지가 아닌, 그 무엇인가가 인간들의 정신에 전쟁의 불을 붙이고 있다는 사실이었다. 이에 칼시드론은 힘으로라도 인간들의 분쟁을 억누르기 위해 7인의 군주를 코룸으로 소환하였고 7인의 군주들은 절대적인 힘으로 인간들을 다스리기 시작했다. 그러나 그 힘 역시 군주끼리의 전쟁으로 이어졌으며 마지막으로 남은 두명의 군주 중 한명은 칼시드론과의 싸움에서 자멸하여 코룸은 최후의 군주 마그슬레이엄이 지배하는 암흑의 땅이 되었다.

배틀신과 흥미로운 이벤트

액션RPG라는 게임에서 가장 중요한 포인트는 RPG적인 분위기를 살리며 언제까지나 게이머의 손에 땀이 나게 하는 배틀일 것이다. 코룸은 이런 액션 RPG의 특징을 가장 잘살린 게임이다. 우선 캐릭터의 크기는 대형 캐릭터로 다양한 액션을 보여준다. 여기서 소개하는 사진을 보면 어느정도 감을 잡을 수 있겠지만 게이머의 움직이는 주인공이외에도 한 화면에 대략 4~5 캐릭터가 등장하게 된다.

또한 아직 개발단게이기 때문에 완성버젼에 어떻게 표현될지는 확실시되고 있지 않지만 스토리의 흐름과 아이템의 입수에 따라 주인공의 복장과 사용하고 있는 무기의 그래픽도 변하게 된다.

코룸을 RPG라는 개념을 중시하며 바라본다면 캐릭터의 액션만큼 중요한 요소를 또 한가지 찾을 수 있다. 그것은 게임의 시나리오를 이끌어주며 게이머를 환상의 세계로 이끌어주는 이벤트인데 코룸은 미니적인 용소를 띄고 있는 이벤트를 제외하고 스토리에 깊게 관련되는 이벤트만 정리하여도 약 20여개의 이벤트로 나뉘어진다.

정통 무협 국산 RPG

북명(北命)

장르	롤플레잉	제작사	FE
유통사	멀티그램(02-3785-2118)		

2월 예정	486 이상	마우스, 키보드 지원
도 스	8메가 이상	미 정

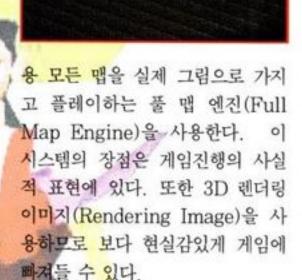
프롤로그

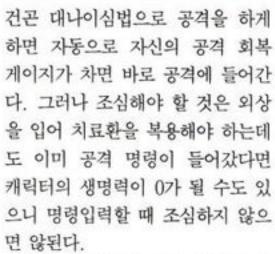
태초부터 인간의 왕래가 없었던 것처럼 신비함에 둘러싸인 심연절곡. 이곳에는 30년전 중국 강호 전역을 뒤흔들던 우내사기라 불리던 4대 강성 중 추풍도 장천도와 사갈미희 능운소가 무림계와 인연을 끊고 부부의 연을 맺어 살아가고 있었다. 자연 그대로 묻혀 여느때와 마찬가지로 한가히 지내던 어느날. 추풍도 장천도와 사갈미희 능운소는 사냥에 나갔다가 우연히 부러진 도와 그 옆에 울고 있는 사내아이를 발견한다. 인적을 찾을 수 없는 곳에 아이 혼자 무슨 사연으로 버려져 있는지 알 길이 없지만 그들은 그동안 자신들이 무림계에서 많은 살생을 했던 일의 속죄의 기회라 생각하고 아이를 데려다 키우기로 한다. 그렇게 세월은 흘러 숲에서 주어 기른 아이는 어느 새 20살의 장하라는 건장한 청년으로 성장하게 된다. 장천도와 능운소는 성년이 된 장하에게 20년전 심연절곡에서 부러진 도와 함께 발견한 사실을 이야기 해준다.

이때는 힘의 균형이 깨진 무림은 그야말로 춘추전국시대와 같았다. 힘과 조직을 이용해서 무림파들은 서로의 세력을 확장하기 위해서 혈안이 되어 있었다. 백성들의 생활은 날로 궁핍해졌으며 노략과 약탈질이 곳곳에서 발생하고 있었고 이러한 난세에 장하는 자신의 뿌리를 찾아나선다.

전투 방식에 대한 설명

북명은 정통 RPG로 맵에서 모든일이 펼쳐 지므로 맵 시스템 엔진(Map System Engine)을 구성하는데 가장 큰 비중을 두고 있다. 이런 이유는 타일 방식의 맵 시스템을 사용하게 되면

적은 그림 이미지로 넓은 맵을 구성하기 때문에 게임 용량을 적게 할 수 있는 장점은 있으나 게임 진행의 80%이상을 보여주는 맵의 사실적 표현에는 한계가 있는게 사실이다. 요즘은 CD-ROM을 주로 사용하기 때문에 게임용량은 문제가 되지 않는다. 즉, 게임의 질을 높이기 위한 충분조건이 갖추어졌다고 할 수 있는데 이를 충분히 활용 모든 맵을 실제 그림으로 가지고 플레이하는 풀 맵 엔진(Full Map Engine)을 사용한다. 이 시스템의 장점은 게임진행의 사실적 표현에 있다. 또한 3D 렌더링 이미지(Rendering Image)을 사용하므로 보다 현실감있게 게임에 빠져들 수 있다.

RPG에서 빠질 수 없는 것이 바로 배틀모드이다. 지금까지의 RPG에서는 막노동식의 전투가 많았는데 보스와 싸워 이기려면 레벨을 올려야 하고 레벨을 올리려면 의미없는 전투를 수도 없이 해야 했다. 하지만 북명을 그런 무의미한 전투는 없다. 이야기 진행에 관계없는 전투는 하지 않는다.

북명의 전투방식은 리얼 타임 게이지(Real Time By Gage)방식이다. 진행방식을 설명하면 각자 캐릭터에게는 전투회복 게이지가 있어 전투한 뒤에 일정시간 동안 공격을 하지 못한다는 점에서는 다른 RPG와 비슷한 부분이다. 특징적인 것은 주인공이 공격한 뒤에 적이 공격하는 턴 방식이 아니라 전투 회복 게이지가 차면 바로 공격할 수 있는데 많은 캐릭터가 동시에 공격할수 있다는 얘기가 된다. 코맨드입력 방식은 각 캐릭터에게 명령을 중복해서 줄 수 있다. 장하에게 내공을 올리고 장문인을 폭풍대구식으로 공격하고 다음은 건곤 대나이심법으로 공격을 하게 하면 자동으로 자신의 공격 회복 게이지가 차면 바로 공격에 들어간다. 그러나 조심해야 할 것은 외상을 입어 치료환을 복용해야 하는데도 이미 공격 명령이 들어갔다면 캐릭터의 생명력이 0가 될 수도 있으니 명령입력할 때 조심하지 않으면 않된다.

또한 게이지가 차면 찰수록 방어력은 높아진다. 그러나 일단 공격을 하면 게이지가 0가 되고 다시 찰 때까지 민첩성 등 순간적으로 체력이 떨어지기 때문에 공격한 뒤 가장 위험한 상태가 될 수 있다. 북명에는 마법 수치가 없다. 대신 내공의 수치가 있는데 내공을 이용한 공격을 하면 이 수치가 떨어진다. 어떤 공격은 엄청난 내공을 요할때도 있다. 이 공격을 하면 탈진해 공격력을 상실할 수도 있는데 진짜 필요한 때 사용해야 한다.

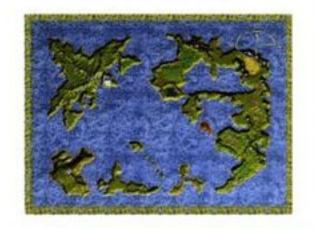
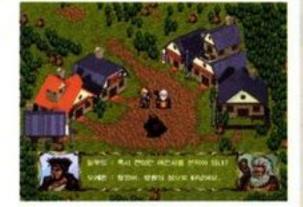
북명의 특징

1. 중국 대륙 전역을 배경으로 하는 정통 무협 RPG 게임
2. 예측이 불가능한 스토리와 3가지의 멀티 시나리오
3. 사상의학에 기반의 둔 캐릭터들의 다양한 체질 설정
   이제마선생의 사상의학에 기반을 두어, 캐릭터의 체질 설정을 태양, 태음, 소양, 소음인 중에서 유저가 맘대로 설정하여 각 체질에 따른 색다른 특성을 갖도록 할 수 있다.
4. Real Time Gage 방식의 전투 시스템
5. 총 130여명에 이르는 다양한 등장 캐릭터와 다양한 이벤트

펜타스톤(Penta-Stone)

롤플레잉	디파인	도스

신생 PC게임 개발업체 디파인의 첫번째 작품인 펜타스톤은 역동적인 640X480의 풀화면 스크롤필드방식의 본격 롤플레잉 게임으로 2D와 3D가 조화된 그래픽을 보여주며 마우스와 조이패드를 사용할 수 있는 새로운 개념의 편리한 조작성을 플레이어에게 제공해준다.

크고 작은 대륙과 여러 섬으로 이루어져 있고 엘프들이 숲속을 거닐며 난장이들이 바위를 깨고 게걸스러운 호비트와 인간이 어울려 살고 있는 벤델리엄이라고 불리우는 세계가 있다.

이 세계의 중심부에는 헤미즈라는 인간들과 난장이들의 작은 왕국이 있다. 이 왕국의 18세 왕자인 에스센은 과거 신성 회의를 통해서 탄생했던 7개의 신석인 펜타스톤의 강력한 힘을 소유하려는 샤그리압 제국의 검은 지도자인 무크첸카의 음모를 알게 되고 이에 맞서 잊혀진 7개의 신석을 찾는 모험을 떠나게 되는데...

펜타스톤의 7개왕국

헤미즈 왕국	500여년전의 샤그리압 제국 창설자 헤미크라로 인해 많은 땅을 잃고, 샤그리압의 오랜 지배하에 놓여 있는 소국으로 벤델리엄의 중앙부에 위치한다. 인간과 난장이들의 왕국으로 주인공 에스센의 조국
이스트 왕국	벤델리엄의 또다 른 대륙의 동쪽에 위치한 검의 왕국. 이웃 웨스트 왕국의 경쟁국
웨스트 왕국	이스트와 미들글라터 산맥으로 막혀있는 서쪽에 위치한 방패의 왕국
미투로프 왕국	벤델리엄의 가장 부유하고 아름다운 왕국으로 샤그리압과 대치중이다
리테바스 왕국	남쪽 바다에 위치한 섬나라. 두개의 큰 섬으로 이루어진 이곳은 미투로프 왕국. 과의 무역이 주수입원이다
아손 왕국	잊혀진 지하세계의 난장이 왕국으로 활화산 휴거드의 폭발로 지상과 결별되어 지하세계의 고블린과 오르크와 대적하면서 막강한 힘과 기술을 지니고 있다
샤그리압 제국	벤델리엄의 평화를 깨고 500여년전 나타난 어둠의 왕국. 감춰진 음모속에서 숨겨진 신석을 찾아 그 마법의 힘을 이용하여 벤델리엄을 지배하려는 지도자 무크 첸카가 이끄는 제국

펜타스톤에는 방대한 7개의 왕국과 엘프마을인 화프써티, 호비트 마을인 윙풋, 오르크의 오크디안, 고블린의 고블리안, 마법사의 마을 등 지상과 지하 세계를 오가며 펼쳐지는 환상적인 도시맵과 흥미진진한 130여가지의 이벤트를 보여주며 10명의 동료들과의 우정, 배신, 사랑으로 어울려진 판타지의 순수성과 옛추억을 떠올리게 해준다.

사일런트 노바

레이싱	스튜디오 3DO	윈도95

사일런트노바는 판타지 테마파크라는 설정이 은근히 재미있는 독특한 시스템의 시뮬레이션 RPG이다. 이 설정을 살려 SF와 판타지를 융합시킨 듯한 스토리의 전개가 이 게임의 큰 매력이며 게임 자체의 재미보다는 약 30스테이지의 대장정으로 전개되는 스토리 또한 강점이다.

기본적인 육탄적과 마법 공격이외에도 마을에서 판매하는 유니트를 이용하여 전투가 가능하다. 한 캐릭터당 전투에 들고 나갈 수 있는 유니트의 수는 3대로 한정되어 있으며 이 유니트 조정은 플레이어에게 보다 전략적인 면을 요구한다. 유니트는 별도로 플레이어가 움직이는게 가능하지만 편한 자동 모드도 준비해놓고 있고 놀라운 점은 이 유니트도 성장한다는 것이다.

캐릭터로는 16세의 평범한 소년인 어슈레이와 의지가 강한 어슈레이의 소꿉친구인 리스티, 어슈레이일행과 오래전부터 알던 사이이자 좋은 가문의 아들인 류히가 등장한다.

미트(Myth)

슈팅	오션	도스, 윈도95

마라톤시리즈로 유명한 번지가 현재 개발중인 미트는 새로운 첨단기술을 적용하여 리얼타임 전략게임의 새로운 장을 열어줄 게임이다. 게임의 전체적인 줄거리는 간단히 말해서 선과 악의 대결이며 미트의 세계에서는 전 시대의 인류 구원자가 다음 시대에는 인류의 파괴자로서 찾아 온다는 순회적인 전설이 있는데 마침내 현실로 나타나고 말았다. 플레이어는 이 궁극적인 멸망으로부터 인류를 구하기 위해서 선의 군대를 지휘하여 악의 군대와 그들의 불사(Un-dead) 추종자들과 싸워야 한다. 게임플레이는 거의 대부분 전투에 맞추어져 있어서 커맨드 컨커나 워크래프트에 등장하는 물자 관리는 제공되지 않는다.

TCP/IP와 IPX를 지원하여 인터넷상에서 멀티 플레이가 가능하며 번들로 제공될 미트 서버 소프트웨어를 이용하여 자신만의 미트 서버를 구축할 수 있다. 미트는 인텔의 펜티엄 MMX 테크널러지를 지원하며 파워 매킨토시용도 함께 출시될 예정이다.

GAME POWER RPG

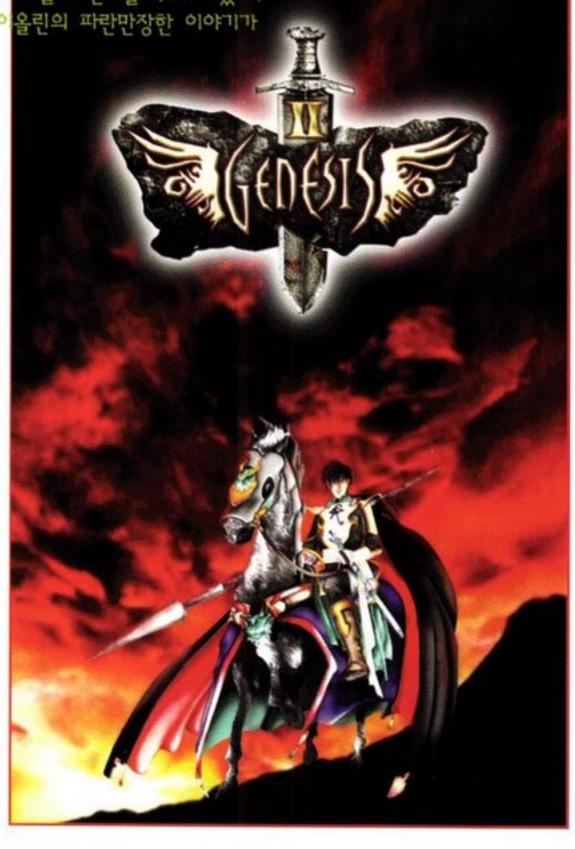
REVIEW

장르
롤플레잉
시스템 요구사항
486 이상/램 8메가 이상/마우스, 키보드 지원
발매일
발매중
가격
44,000원
유통사
하이콤(02-795-5765)
제작사
소프트맥스

창세기전2-회색의 잔영

창세기전 — 는 현재 발매되어 게이머들의 인기를 누리고 있다. 지난 호에 이어 나머지 흑태자, 이올린의 파란만장한 이야기가 드디어 종결된다

14. 암흑신

흑교에서 빠져 나온 다음 황가의 비역으로 가면 다리다. 그렇지만 역시 압도적인 흑태자의 파워는 아주 쉽게 싸울 수 있다. 단지 마지막에 서 있는 암흑마법사들의 아마게돈은 조심해야한다. 황가의 비역으로 들어가면 상당히 넓은 동굴맵이 펼쳐진다. 동굴안의 수많은 몬스터들을 레벨 올리기의 희생양으로 삼아 전진하자. 황가의 비역으로 들어서게 되면 용아병들이 보인다. 용아병들이 갖고있는 칼은 크리티컬 공격시 Confuse가 걸려 조종불능이 되므로 조심하자. 그곳을 클리어한 뒤 더 깊숙히 들어가면 흑태자의 선조가 남긴 메시지를 읽게 된다. 그에 따르면 13암흑신은 파괴신을 피해 자신을 봉인해 두었으며 만약 제국에 위기가 닥치면 봉인을 풀도록 되어 있다는 것이다. 그 메시지에 따라 흑태자는 암흑신의 봉인을 풀기 위해 대화산으로 이동한다. 대화산은 여러개의 동굴로 이어져 있는 복잡한 곳이다. 마지막에 용암동굴에서는 입구가 일반적인 곳이 아닌 용암 한가운데 있으니 잘 찾아보아야 한다. 결국 흑태자는 암흑신의 수장 데이모스를 만나서 배반한 4명의 암흑신의 처단을 부탁하고 흑태자에게 궁극 그리마의 비법을 전수한다.

데이모스와의 만남

15. 풍운재기

데이모스로부터 궁극그리마의 비법을 전수받은 흑태자는 옛동료를 모아 제국을 찾기 위해 떠난다. 먼저 Assasin's MT로 가서 봉화를 올려 한조를 부른다. 한조를 격파해야 흑태자를 알아보게 되는데 한조와 그의 부하는 상당히 강력하니 한조부터 처치한다.

그 다음 아가시가 있는 독수리요새. 독수리요새는 아가시를 격파하여 이기면 흑태자 편이 된다. 다음은 카슈타르가 지키는 제국요새. 카슈타르를 격파하면 흑태자편이 된다. 나머지 7용사인 비슈누는 흑태자의 제의를 거절하지만 이루스에게 흑태자를 유인하는 수단으로 체포당한다. 이루스를 쫓아가서 비슈누를 구한다. 단 이루스와 직접

대결은 그의 초필살 무신멸뢰옥을 조심해야 한다. 비슈누까지 구하면 카슈타르가 흑태자편을 모으고 있다. 아군도 생겼으니 전진이다.

16. 탄생! 커티스 공화국

커티스는 전란에 따른 황폐화로 산적소굴이 돼가고 있었다. 이에 아리아나와 아르시아는 황폐화되는 나라를 바로잡고자 분연히 일어선다. 공화국을 목표로 먼저 각지를 다니면서 산적들을 일망타진하는 것이 일차 목표다. 산적을 싹슬이 했으면 그 다음에는 산적 소굴의 박멸. 우리쪽 궁수들이 상당히 강하므로 어렵지 않게 미션을 클리어 할 수 있다. 산적들의 요새까지 파괴하면 아리아나는 커티스공화국의 초대 대통령이 된다는 나레이션이 나온다.

17. 암흑성탈회

병력을 모아서 평원으로 가면 대전투 모드가 기다리고 있다. 적의 전병력을 몰살시키는 것은 쉬운 일이 아닌데 이루스의 아수라만 처치하면 성안으로 후퇴하니 적의 아수라를 노리는 것이 좋다. 성안으로 들어가기 위해서 흑교로 가면 칼스가 기다리고 있다. 1:1 대결을 신청해 오는데 승리하면 성안으로 퇴각한다. 성안으로 침입하면 베라딘은 도망쳐 버린다. 흑태자는 다시 투구를 쓰고 지하감옥에서 자신의 충신들을 풀어주는데 그러던 와중 이올린왕녀와 대면한다.

18. 비프로스트의 내전

공왕파와 원로원의 갈등은 심해만 가고, 급기야 내전으로 발전한다. 원로원의 부대에 포위된 사라를 스트라이더로 구해주면, 동쪽숲에서 함께 원로원과 제국의 기사단을 격파한다. 비프로스트본성 공략시는 성 깊숙히 있는 두 마법사를 조심해야 한다. 전투 후반부에 오는 제국의 원병에는 궁수가 없으니 발탄족인 샘프라스가 공격의 핵이 된다.

19. 템플러즈

아스타니아에서는 위기시 독단으로 가리우스를 움직인 랜담의 처벌에 대한 논의가 진행중이다. 이에 실망한 랜담은 고향으로 돌아가고자 하나 에리히의 부하들이 포위한다. 포위당한 랜담을 구하고자 슈리일행이 달려오고, 포위망을 벗어나면 평원에서 가리우스를 동반한 에리히의 군사들에게 쫓기게 된다. 최대한 아군을 산개시켜 랜담의 퇴로를 뚫어 서쪽으로 도망치자. 팬드레건에 도착하고 자초지종을 라시드에게 설명하면 아론다이트를 이끌고 에리히와 대결하기 위해 가게 된다. 잠시 기다리면 가리우스는 에리히의 제어를 거부하게 되고 에리히는 자신의 그리마의 본 모습을 드러내게 된다. 이 전투에서는 에리히만 없애면 되므로 에리히를 집중공략하자. 단 그리마는 마장기 이상의 파워가 있으니 조심하자.

에리히에게 쫓기는 랜담

20. 검은 깃발

드디어 흑태자가 본격적인 전면전에 돌입한다. 첫 제물은 비프로스트. 그 압도적인 전력에 비프로스트는 점령당하고 사라는 공왕을 도망시킬 시간을 벌기 위해 남는다. 사라와의 전투는 흑태자 입장에서 전투이다. 전투가 끝나면 사라는 포로로 잡히게 된다. 전투중 사라와 흑태자를 접촉시키면 사라는 흑태자가 GS와 닮았다고 말한다. 다음은 가라드. 전쟁모드이다. 스타이너의 기마병이 압도적으로 강한 공격력을 갖고 있으므로 잘 활용하자. 가라드를 수중에 넣으면 낭자이 1:1대결을 원한다. 이기면 낭진을 부하로 둘 수 있다. 가라드 공략후는 트리시스의 카심이다. 역시 전쟁모드이다. 이기면 카심역시 흑태자 부하로 들어온다.

21. 탈출

크로우는 이올린이 잡혀있는 게이시르정에 잠입해서 구출하려고 한다. 지하감옥으로 들어가서 한 병사에게 길 정보를 알아낸 다음 감옥 아래층으로 들어가서 이올린을 구한다. 구해서 나오면 흑교에서 제국군이 길을 막고 있다. 비가 오고 있지만, 제국군의 캐릭터별 속도차가 많으므로 각개격파로 나가자. 흑교를 뚫고 나가면 탈출성공이다.

22. 실버애로우 재집결

탈출한 이올린왕녀와 크로우는 썬더돔에 도착한다. 크로우는 실버애로우의 집결을 건의하고 할 일이 있다면서 사라진다. 라시드는 안타리아 각지를 돌아다니면서 실버애로우를 재집결 시키면 끝난다.

23. 그라테스

대전투는 적의 기마병단을 조심하면 쉽게 클리어할 수 있다. 우리편의 주력을 비병에 태우고 마장기로는 적의 마장기를, 우리 기병으로는 적의 보병을, 비병으로 적의 기마병을 상대하자.

24. 머매니안 해전

그라테스 평원에서의 승리한 이후 흑태자는 정면대결보다는 해전에서 승부를 가르려고 한다. 머매니안 해협에 들어가자 마자 알시온의 별동대가 습격해오나 간단히 물리친다. 본격적인 해전에 돌입하면 흑태자쪽이 불리한 상황에서 시작하나 잠시 버티고 있으면 아가시가 철갑선을 이끌고 등장한다. 그 이후로는 철갑선의 압도적인 파워만 구경하면 된다.

25. 천하제일

흑태자는 실버애로우의 군대나 다름없는 카슈미르를 저지하기 위해 용병대장을 뽑는 무도대회에 출전 스스로 용병 대장이 되기로 결심하고 다카마로 향한다. 다카마에

서는 카쟈를 만난다. 자신을 보며 GS라 부르는 카쟈를 보고 이상하게 생각하는 흑태자. 무도대회 예선을 치룬 다음 결승에 나가면 알시온과 만난다. 그를 꺾으면 흑태자는 용병대 대장이 되어 카슈미르가 이번 전쟁에 참여하지 못하도록 명령을 내리고 떠난다.

26.회색의 잔영

돌아가던 흑태자는 자신의 과거에 대해 생각하게 되고 한조를 먼저 보낸다. 한조가 간 직후 등장하는 크로우. 흑태자의 검술을 알아본 그와 다시 검을 부딪히게 된다. 크로우의 공격력은 강하므로 조심하자. 크로우를 꺾고 나면 크로우가 자신의 목숨을 바치는 초필살기를 사용해서 흑태자를 공격한다. 바다에 빠진 흑태자는 세일러라는 여자에게 구원을 받게 되고 동시에 크로우에게 받은 타격으로 자신의 기억을 되찾게 된다. 자신의 기억을 되찾은 흑태자는 안타리아의 영구적인 평화를 위해서 신비의 전대를 만들어서 실버애로우와 제국간의 협상을 유도하려고 한다.

27.신비의 전대

신비의 전대를 만들어서 제국과 실버애로우의 평화를 이룩하려는 흑태자. 신비의 전대 맴버에는 사라와 알시온도 모이고 일단은 썬더돔요새를 공격하는 제국의 공세를 막아내자. 압도적인 제국의 공격력을 상대하기에는 상당히 어려운 싸움이나 일단 요새 2층으로 전원 집결시켜 농성전에 들어가자. 잠시 기다리다 보면 신비의전대 등장. 신비의 전대를 적절히 이용하면 승리할 수 있다. 단 적의 마법사들을 조심하자. 잠시후에는 봉인지에서 베라딘, 아니 음모의 베라모드가 찾아와 자신이 여태까지 파괴석상을 모아왔던 이유를 말한다. 안타

흑색기사단을 만든 GS

리아가 사실은 아르케 신들의 고향 행성이고, 자신들은 공간이동이 아닌 시간이동을 통해 이곳으로 왔다는 것. 그리고 시간이동의 충격으로 고향 행성인 아르케는 멸망했다는 것이다. 그래서 자신들이 떠나기 전 아르케로 돌아가서 아르케를 구하자는 것이 베라딘의 의견이다. 베라딘의 의견에 반대하는 세명의 주신들은 봉인지를 떠나고 나머지는 봉인지에 남아 베라딘의 의견을 쫓는다. 한편, 신비의 전대가 도와주는 실버애로우군은 그라테스에서 다시한번 제국과 대전투를 벌인다. 제국의 기마병의 위력은 강하지만, 신비의 전대의 기마병단을 잘 이끌면 어렵지 않게 전투를 승리할 수 있다.

28.휴전협정

그라테스전투를 승리로 이끈 실버애로우. 그러나 그들 앞에 나타난 주신들의 이야기는 가히 충격적이었다. 이 세계가 멸망의 위기로 치닫고 있다는 주신들의 말 앞에서 라시드는 제국과의 협정을 결심하게 된다. GS는 다시한번 협상의 밀사로 자청하고 흑태자는 자신이 협정이 성사될 때까지 GS를 인질로 잡겠다고 엄포를 놓고 회담은 성립된다.

29.수송작전

남해로 내려가면 현재 지상군을 수송하고 있는 선단을 해적이 가로막는다. 어차피 시간끌기 용으로 베라딘이 고용한 해적들이니 최대한 빨리 클리어하자. 해적을 부순 뒤에는 사천왕과의 사투이다. 이번 해전은 아마 창세기전2 사상 가장 어려운 해전중하나이다. 최대한 수비형태로 진을 구성해서 전투에 임하자. 재정에 여유가 있다면 비룡에 많이 투자하고 없으면 비룡을 별도대로 사용하자. 다음은 공중전이다. 공중전은 STR능력치가 좌우하므로 STR수치 높은 사람 위주로 팀을 구성하자. 단 마장기는 STR수치가 낮아도 강력하다. 공중전을 뚫고 나가면 상륙작전이다. 바람과 풍랑이 심한 폭풍도 근해. 흑태자는 마장기를 이용한 상륙작전을 제안한다.

30.운명이 부르는 소리

한편 인간들의 진격에도 상관없이 신들은 계속해서 작업을 진행하고 상륙하는 안타리아연합군은 이루스와 쿤이 막는다. 쿤은 이올린 왕녀의 설득에 괴로워하면서 사라진다. 상륙작전은 이루스만 죽이면 해결이니 이루스를 집중공략한다. 계속 전진하는 연합군을 상대하는 것은 칼스. 카슈타르는 칼스와 1:1 대결을 신청한다. 이번 전투는 상당히 어려우니 조심해서 진행하자. 특히 리치들과 스나이퍼들을 조심해야 한다. 일단 아리아나와 한조의 힘으로 견제를 하면서 전체마법과 초필살기를 섞어서 사용하면 이길 수 있다. 이 전투에서 승리하면 신들이 드디어 오디세이호를 끌어올린다. 압도적으로 불리한 공중전이지만 선택의 여지가 없는 연합군으로서는 최후까지 항전하기로 한다. 한편 칼스는 봉인지 중앙처리장치를 파괴한다. 그는 흑태자를 위해서 베라딘쪽에 붙어 있었던 것이다. 정말 중요한 순간에 도와줄 수 있도록 한다. 이를 알아차린 전쟁의 사크바리와 일대 결전을 벌이고 연합군측은 칼스의 희생이 헛되지 않도록 리베리아호로 진격한다. 그러는 와중에서 신들은 봉인지의 대기권 탈출을 결정한나.

31.아스모데우스

결국 신들은 오디세이호를 출격시키고 신들을 저지시키지 못한 연합군측은 허탈해 한다. 그때 데이모스가 나타나 흑태자에게 궁극그리마를 사용하면 신들 조차 컨트롤 할 수 없는 아스모데우스를 조정할 수 있다고 한다. 흑태자는 아스모데우스에 탈출하고 연합군측은 봉인지로 최대한 뒤쫓기로 결의한다. 한편 아스모데우스가 추격에 나선 것을 알아차린 신들은 그들 조차 제어할 수 없는 아스모데우스의 궁극의 힘을 막고자 직접 방어에 나서기로 한다. 대기권에서 신들과 일전을 벌인다. 신들은 무기가 전체마법이니 아스모데우스를 위주로 싸울 수밖에 없다. 절대의 프라이오스를 체력을 소모시키면 헌신의 에르지아스가 자기희생으로 전체회복마법을 사용하니 절대의 프라이오스부터 공격하자. 상당히 긴 싸움이 되겠지만 어찌되었든 아스모

최후의 전투. 아스모데우스의 위력은 절대적이다

데우스의 파워는 신들을 압도한다.

신들을 모두 물리치면 베라딘에게로 전진이다. 오디세이호 안으로 진입하면 그리마들의 잔치판이 벌어져 있다. 그리마들은 다른 기술로 죽일 생각하지 말고 오로지 아수라파천무만 써야 한다. 그리마한테 잘못 맞으면 혼돈에 걸려서 다시 전투를 해야하는 처지가 되므로 조심하자. 그리마가 깔려있는 통로는 두개가 있으며 두개 통로의 그리마를 다 처치했으면 체력을 최대한 비축한 뒤 베라딘이 기다리는 오디세이호 메인 콘트롤 센터로 진입하자.

메인 콘트롤 센터의 베라딘은 한 번 죽이면 전체마법을 난무하면서 다시 살아난다. 위기일발의 순간 아까의 싸움에서 전쟁의 사크바리를 죽이고 오딧세이호에 숨어있던 칼스가 나타나서 도와준다. 그러자 베라딘은 자신의 본모습으로 거대화된다. 다행이 거대화된 베라딘은 직접공격이 아닌 그리마를 소환해서 공격하니 쉴새없이 초필살기를 사용해서 그리마가 공격할 틈없이 몰아붙이자. 적당한 체력을 유지하면서 적이 공격할 새가 없도록 초필살기를 사용하면 최강의 적인 베라딘도 최후를 맞이한다.

신들과의 싸움에서 승리한 흑태자. 그러나 그를 기다리고 있는 사람중에는 그를 철천지 원수로 여기는 이올린이 있었다. 그가 돌아올 때 즈음, 돌아온 뒤 그의 영향력과 힘에 대한 불안감, 그리고 그간의 원한에 차 있던 이올린은 아스모데우스가 보이기 시작하자 다른 사람을 떼놓고 먼저 아스모데우스의 착륙지점으로 달려간다. 결국 힘이 다 빠진 흑태자와 조우한 이올린, 하지만, 처음으로 흑태자를 차분히 볼 수 있게 된 이올린은 흑태자의 정체를 알아버리게 된다.

오딧세이호의 내부

창세기전 2의 아이템 및 방어구

R상성을 제외한 모든 수치는 증가울임

로드류

이름	지력	공격력	MP	기타
스테프	20	5	20	마법방어력:30
로드	30	5	50	마법방어력:30
화이어 로드	32	5	60	화이어계열 마법위력증가
아이스 로드	32	5	60	아이스계열 마법위력증가
썬더 로드	32	5	60	썬더계열 마법위력증가
다크 로드	32	5	60	암흑계열 바법위력증가
완드	25	5	80	

일반방패

이름	방어력	이름	방어력	이름	방어력
W.R.S	20	W.K.S	20	W.T.S	30
B.R.S	30	B.K.S	30	B.T.S	40
S.R.S	40	S.K.S	45	S.T.S	50
D.R.S	50	D.R.S	55	D.T.S	60

망토류

이 름	민첩도	TP	회피	기타
망토	20	1	15	
기사망토	20	1		
실크 망토	20	1	25	도둑전용
바람의 망토	20	1	45	도둑전용
프리즘 망토	20	1	60	도둑전용

오브류

이름	지력	마법방어력	MP	기타
오브	20	30		마법영역:1 마법위력:10
다크 오브	20	30		마법영역:10 마법위력:10
크리스탈 오브	30	20	40	마법영역:10 마법위력:20

특수 방패, 목걸이, 반지류

이름	방어력	마법방어력	속성	기타
마법방패	50	100		
불의 방패	60	50	Fire:20 Ice:10	
얼음의 방패	60	50	Ice:20 Fire:10	
전격의 방패	60	50	Thunder:20	
적색 목걸이		30	Fire : 20	
청색 목걸이		30	Ice : 20	
황색 목걸이		30	Thunder : 20	
흑색 목걸이		30	Dark : 20	
용린 목걸이		30	4대속성 : 3	
불꽃 반지			Fire:10 Ice:5	
얼음 반지			Ice:10 Fire:5	
번개 반지			Thunder : 10	
암흑 반지			Sword : 10	
힘의 반지				힘:30
바람의 반지				민첩도:30,
지혜의 반지				지혜:30, MP:20, 마법영역:1
수호의 반지				방어력:30, 회피:20

기타 아이템

이름	효능
엔젤 더스트	카리스마:10, 마법방어력:40 칼, 창, 도끼, 화살상성:3
화이어 크레스트	지력:10, MP:10 Fire:30 Ice:30
패자의 왕관	카리스마:40 방어력:100 마법방어력:100
윈드 부츠	TP : 1
용아	레벨상승시 지력, 민첩도, 체력 1
어뮬렛	방어력:30, 마법방어력:30
카오스 큐브	캐릭터의 방향성을 없애줌

멀티미디어 채팅 지원하는

머그 게임이란?

머드(MUD:Multi User Dungeon)란 PC 통신서비스 등 온라인상에서 여러명이 한데 어울려 텍스트 위주로 진행하는 게임을 말한다. 이 게임들은 94년 (주)매릭슨의 "대통령 만들기"를 필두로 "K-1 탱크",마니텔레콤의 "단군의 땅", 삼정데이타시스템의 "쥬라기 공원", 누리그림의 "환상지대", (주)혁프로덕션의 "퇴마요새" 그외에도 "시간여행자", 지구환경보존을 주제로 한"엔트로피아"등이 있다.

이보다 기술을 요하는 온라인 게임이 머그로 머드 이후 그래픽의 구현이라는 시스템 환경, 운용 환경의 필요 충분조건을 바탕으로 하여 96년 윈도우 전용 에뮬레이터인 "유니윈"의 탄생을 계기로 본격화 되었다.

머그(MUG:Multi User Graphic)란 PC 통신서비스 등 온라인상에서 여러명이 한데 어울려 그래픽으로 게임을 즐길 수 있도록 만들어진 것으로 (주)넥슨의 "바람의 아들"이 그 대표적이다.

이와 함께 96년에 들어서면서 PC 온라인 통신 게임에서도 MUD, MUG 사이에 다시 장르의 개발이 이루어졌는데, 전투형 머드게임인 "잃어버린 땅", 롤플레잉 머그게임인"망국전기", 에듀테인먼트성 온라인 게임인 S & T 온라인의 "먼나라 이웃나라"와 현재 개발중인"팔도유람", 3차원 머그 온라인 채팅인 아블렉스의 "매직랜드", 그리고 인터넷의 붐에 힘입어 웹방식 온라인 교육게임인"졸업대작전"과"인터넷 배낭여행"등이 있다.

최근 윈도 95의 발표와 함께 기존의 도스형 환경에서 윈도우 환경으로의 변화가 절실히 요구되어 졌다. 또한 PC 통신을 통해 MUD, MUG 게임의 등장이 94년부터 서서히 이루어 졌다. 이번에 이런 점을 기반을 둔 제일 C&C의 유리도시에 대해서 알아본다.

멀티미디어 채팅

멀티미디어 채팅이란 온라인 통신 기술과 넷-워킹 기술을 기반으로 게임 요소인 그래픽과 오디오, 멀티미디어 기술인 동화상과 이에 따른 압축기술을 활용하여 PC 통신사의 통신 서비스를 경유한 실시간 다자 사용자의 멀티미디어 MUG방식 채팅이라 할 수 있는데, 여기에는 전세계 공통적으로 몇가지 규칙이 나타나고 있다.

먼저 일반 게임과는 다른 독특한 특징들을 살펴보면 다음과 같다.

▪서비스는 반드시 통신모뎀을 이용한 통신 접속을 통해 이루어 진다

▪아바타(AVATAR), 토큰(TOKEN), 지역(Region), 물건(Object) 등을 사용하게 되어 있다

▪특정의 일관된 스토리가 없고 사용자가 스토리를 만들어 나가므로 상상력 발휘가 가능하다

▪자신만의 스타일로 게임을 진행하고 그것이 다른 사용자들에게 영향을 끼친다

▪사회의 모든 것에 대하여 간접경험을 체험할 수 있다

▪사회성을 증대시켜 여러사람들과 친숙해 질 수 있고 의견을 교환할 수 있다

▪오락적 요소와 교육적 요소를 모두 포용하여 즐기며 배울 수 있다

이러한 멀티미디어 채팅이 96년 하반기 들어 국내에서도 나타나기 시작하는데 제일씨앤씨(주)에서 4대 통신사인 하이텔, 천리안, 나우누리, 유니텔을 통해 서비스 될 예정인 "유리도시"가 있다.

제일 C&C의 유리도시

"유리도시"란 테네시 윌리엄즈(Tennessee Williams) 의 1944년작 The Glass menagerie (유리동물원) 에서 인용한 말로 인간이 가진 육체와 정신, 물질의 이중적 세계와 그로 인한 가치판단의 이중성을 유리라는 구체적 물질로 형상화하고 이 순수와 투명, 깨어져 버리면 그만인 나약한 존재, 또 다른 세계로의 이행을 막는 장애물이자 구분막이기도 한 유리 안에서 사용자에게 지고한 존재적 사고의 생명체로서 영혼 그 자체로서 또다른 순수 세계로의 여행 즉, 유리도시로의 여행을 권유하고 있는 것이다.

제일씨엔씨(주)의 "유리도시"에서 멀티미디어 채팅의 구성요소를 살펴보면 총 72개의 지역(Region)과 사람의 얼굴(head:남녀노소 총 291개), 몸체(Body:10개), 689개의 물건(Object), 싸운드 남녀노소의 목소리 8개씩 47개(총 376개), 음향 20개로 구성되어 있다.

배경과 물건(소도구:Object)은 한국적이고도 사실적인 분위기를 연출했다. 유리도시는 채팅에서 음성과 음향이 나오는 것도 특징 중의 하나이며 만났을 때의 인사인 "안녕하세요", "만나서 반갑습니다", "안녕히 계세요", "뭐하세요" 등등의 오디오 음성과 문을 열거나 닫을 때 음향소리도 들려준다.

또한 돈(Token)을 사용하여 물건을 슈퍼마켓이나 편의점, 백화점 등지에서 살 수 있으며 몇 군데에는 현금 인출기가 있어 돈을 입금 및 인출할 수 있으며 자동판매기에서는 돈을 기계에 넣고 원하는 물건을 살 수도 있다. 또한, 각 지역에는 우리와 낯익은 간판이나 광고도 볼 수가 있으며 가상 결혼식이나 가상 축제 등의 이벤트도 계획중이다. 제일씨엔씨의 "유리도시"는 향후로도 계속적인 데이터 업그레이드와 기능 추가를 통해 인터넷과의 연동도 가능할 예정이다.

최적사양

PC	MAC (97년 3월 서비스 예정)
대응기종:CPU 80486 DX2-50	대응기종:파워맥 6100 이상
운용 OS:윈도우 3.1 또는 윈도 95	운용 OS:한글 시스템 7.1 이상
메모리:8 MB	메모리:16 MB
그래픽:640 X 480 (256 칼라 이상)	하드디스크:40 MB
하드디스크:40 MB	통신모뎀:2400 BPS
통신모뎀:9600 BPS	CD-ROM 드라이브:설치시에만 필요
CD-ROM 드라이브:설치시에만 필요	사운드 카드:모든 사운드 카드
사운드 카드:사운드블래스터 호환	

유리도시의 특징

1. 모든 사용자는 유리도시의 네트워크상에 아바타(AVATAR)라는 자신의 분신을 만들어 완전히 새로운 생활을 영위한다. 아바타는 표정(희노애락)과 몸짓(손인사, 소개, 점프, 인사)의 사용이 가능하고 년령대별, 남,녀 목소리가 출력되며 얼굴 모양이 272 가지, 몸이 8 가지로 사용자는 다양한 캐릭터들을 자신의 아바타(분신)로 구성하여 사용할 수 있다.

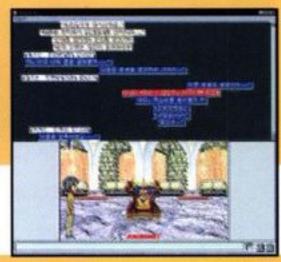
2. 유리도시는 네트워크상에 건설된 하나의 도시 국가로 현실 세계의 모든 것을 반영한다. 여기에는 경제적 화폐인 토큰이라는 것도 등장한다. 거리에는 은행, 레스토랑, 백화점 등 여러가지 점포가 있으며 여기에는 재미있고 멋있는 물품들도 많이 구비되어 있다. 그러나 그러한 것들을 사려면 토큰이라는 일종의 동전이 필요하며 이를 얻기 위해서는 다양한 이벤트나 게임에 참여해서 상금이나 상품을 타거나 혹은 유리도시내의 다른 사람들을 위하여 봉사하게 되면 그 댓가로 토큰을 얻게 된다. 유리도시 내에서 가장 비싼 것은 역시 현실세계처럼 아파트인데 토큰을 많이 소유하게 되면 "유리도시"에서도 자신의 "아파트"를 살 수 있다.

3. 유리도시는 총 72 개의 지역으로 구성되어 있으며 이는 한정적인 것이 아니라 사용자와 운용자에 따라 얼마든지 재 구성 및 조합 재 배치하여 또 다른 배경을 만들어 낼 수 있다. 이들 지역중에는 편의점, 스카이락(훼밀리 레스토랑) 은행, 백화점, 한식당, 시민회관, 시민 공원, 남산 약수터 등이 있으며, 우리 눈에 익은 오락실의 두더지 게임기도 있다.

4. 유리도시에는 다양한 이벤트, 축제, 게임이 구성되어 있어, 매일 매일 새로운 행사가 펼쳐진다. 예를 들면 가상 결혼식, 네트워크 미팅, 복권 추첨, 주사위 게임, 이야기 퍼즐, 쪽지 추리 게임 등등, 이런 많은 게임들을 진행하기 위해 별도의 운용 요원이 구성되어 있다.

5. 유리도시 통신 에뮬레이터에는 비디오 녹화 및 재생 기능이 있어 유리도시에서 자신의 여행 일지를 녹화해 두었다가 접속 종료후에나 기타 통신 접속이 안된 상태에서도 녹화된 화일을 재생하여 볼 수가 있다.

6. 유리도시 내에는 대화모드, 생각모드, ESP(귓속말) 모드 의 3가지 방식으로 대화할 수 있으며, 팝업 메뉴 및 서브 메뉴 구성이 잘 되어 있어 마우스 하나 만으로 쉽게 모든 동작 및 표정까지 운영 관리 가능하다. 굳이 키보드를 통한 대화가 아니더라도 상호간의 표정 및 몸짓 표현, 음성 출력이 가능하므로 의사소통이 훨씬 재미있다.

7. 유리도시내의 마법사는 "유리도시"를 관리하고 운영, 통제하는 힘을 가진 사람이다. 이들에게는 마법과 권능, 권위가 있어서 유리도시내에서 다른 사용자들에게 폭언을 하거나 일반 통신 규약을 어기거나 남의 돈(토큰)을 빼앗거나 한다면 마법사들이 그 사용자를 일정 기간동안 감옥에 가두거나 미로 속으로 던져 버릴 수가 있다.

영원한 사랑의 어드벤처

로미오와 줄리엣

장르	어드벤처	제작사	시엔아트
유통사	시엔아트(02-872-3820)		

97년 봄 예정	486 이상	마우스
도스	8메가 이상	미정

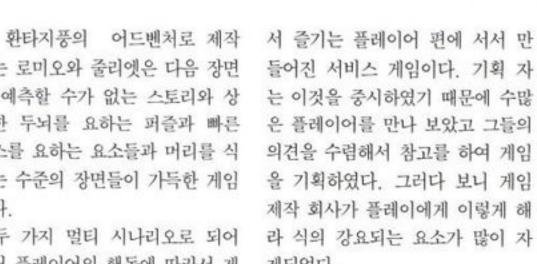
환타지풍의 어드벤처로 제작되는 로미오와 줄리엣은 다음 장면을 예측할 수가 없는 스토리와 상당한 두뇌를 요하는 퍼즐과 빠른 센스를 요하는 요소들과 머리를 식히는 수준의 장면들이 가득한 게임이다.

두 가지 멀티 시나리오로 되어 있어 플레이어의 행동에 따라서 게임을 끝냈을 때에 게임에 대한 만족도가 완전히 틀리게 제작되며 워크스테이션으로 만들어지는 만큼 환상적이고 아름다운 배경 속에서 게임이 진행될 것이다.

다양한 캐릭터가 플레이어를 기다리고 있고 「최후의 기회」와 마찬가지로 어드벤처에서는 처음으로 시도하는 체력치와 시간의 제약 시스템이 플레이어의 행동을 제약할 것이다. 어드벤처 「로미오와 줄리엣」은 플레이어의 능력이 그 어느 게임보다도 중요하게 된다.

로미오와 줄리엣은 게임을 사고서 즐기는 플레이어 편에 서서 만들어진 서비스 게임이다. 기획 자는 이것을 중시하였기 때문에 수많은 플레이어를 만나 보았고 그들의 의견을 수렴해서 참고를 하여 게임을 기획하였다. 그러다 보니 게임 제작 회사가 플레이에게 이렇게 해라 식의 강요되는 요소가 많이 자제되었다.

우선 로미오와 줄리엣은 어드벤처 장르의 게임을 즐기는 게이머층이 나누어지는 것에 주목을 하였다. 한쪽의 게이머들은 퍼즐이 많고 퍼즐의 난이도도 높은 것을 선호하고 다른 한쪽의 게이머들은 퍼즐은 있되 너무 많은 것을 싫어하고 오히려 주변을 돌아다니며 아이템을 줍고 아이템을 복잡하게 쓰는 것을 좋아하고 있는 것이었다.

그래서 로미오와 줄리엣에서의 퍼즐은 그다지 많지 않다. 그러나 있어야 할 때 있도록 했으며 난이도도 어려운 것과 생각을 깨어야

풀리는 넌센스퍼즐을 준비했다. 아이템은 주로 복합적으로 사용하도록 하여 신중을 기하도록 하였다. 여기서 중요한 것은 아이템을 쓰기는 쓰되 잘못 쓰거나 상황에 맞지 않도록 쓰게 된다면 로미오와 줄리엣에서 많은 부분을 차지하는 체력치를 낭비하고 시간을 흘려 보내게 되는 엉뚱한 일이 발생한다.

또한 불필요한 배경은 과감히 삭제를 하여 플레이어가 게임에 몰두하기 좋고 아름다운 배경을 채택하여 포근하고 부드러운 배경을 바탕으로 여행을 할 수 있도록 하였다. 여기서도 쓸데없이 많은 여행은 시간을 낭비하는 요소가 되므로 플레이어는 신경을 써서 여행을 하여야 할 것이다.

시나리오는 RPG게임을 능가하는 분량이 될 것이다. 감동적이며 세련된 시나리오로 승부를 하게 되는 것이 제작사의 목적이다. 시나리오의 느낌만으로도 한편의 영화를 즐기는 셈이 될 것이다.

순간 순간 플레이어를 압도하는 부분이 즐비하게 준비되어 있다. 어느 동굴을 들어가거나 낡은 가옥에 들어가게 될 때 돌발적인 사건들로 인해 플레이어의 심장을 자극하게 된다.

이것으로 플레이어는 한순간도 방심을 하지 못하게 될 것이다. 중세 풍의 괴상하고 이상한 물체가 눈앞에 어른거리게 될 것이기 때문이다. 아니면 갑자기 나타나거나....

「로미오와 줄리엣」은 고급 게임이며 포근한 분위기와 아름다운 세상이 펼쳐진 환타지풍의 어드벤처이다. 추억으로 다가올 게임이 분명하다.

페르시아의 왕자 제작자가 만드는 미스테리 어드벤처 게임

라스트 익스프레스

장르	어드벤처	제작사	스모킹카
발매사	브로더번드		

3월 예정	586이상	마우스 필수
윈도 95	16메가 이상	미 정

친구의 살해자를 찾기 위해서...

페르시아의 왕자 시리즈의 제작자였던 조던 머션이 애니메이션 방식의 미스테리 어드벤처 라스트 익스프레스를 제작중에 있다. 라스트 익스프레스는 세계 제1차대전이 한창이던 1914년을 시대 배경으로하여 로버트 캐트라는 미국인 청년을 중심으로 게임을 풀어나가야 한다.

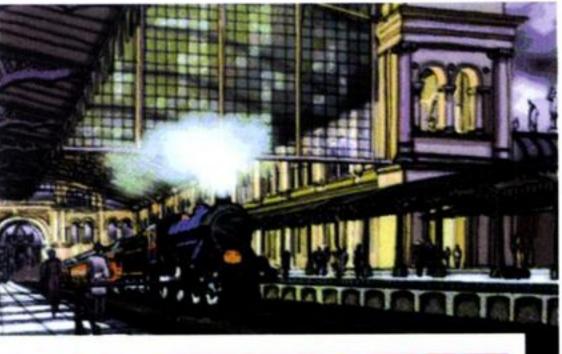
파리에 살고 있는 로버트 캐트는 파리발 콘스탄티노플행 기차(오리엔탈 특급)를 타고 있던 친구 테일러 휘트니로부터 긴급하게 만나서 할 얘기가 있다는 말을 듣고 친구를 만나기 위해서 파리역으로 간다. 그러나, 그가 발견한 것은 살해당한 휘트니의 시체뿐이였고 휘트니의 살해자가 반드시 기차안에 있을 것이라는 단서를 발견하게 된다. 그래서 캐트는 휘트니의 짐과 열차표를 들고 휘트니로 가장하여 마지막으로 기차에 오른다. 캐트는 어째서 휘트니에게 있어서 이 기차를 타는것이 그토록 중요했는가와 누가 무엇 때문에 친구를 살해했는가를 알아낼 수 있기를 기대한다.

유명한 열차들의 모든 인테리어는 세부적인 항목과 역사적인 정확성에 맞춰서 꼼꼼하게 설계되었으며 애니메이션은 그당시 유럽에서 대중적이였던 누보우 아트 스타일을 반영하였다. 게이머는 포인트 앤 클릭 방식을 이용하여 1인칭시점의 화면을 스크롤할 수 있다.

라스트 익스프레스는 콘스탄티노플에 도착하기까지의 3일 낮밤동안 게임이 진행되기 때문에, 시간을 잘 활용해야 한다. 그 이유는 시간이 게임을 풀어나가는 하나의 요소이며 게이머 주위에서 일어나는 사건들이 시간의 일직선상의 형태로 발생하기 때문이다. 라스트 익스프레스는 모든 영상과 30명이 넘는 주요 인물들에게 엄청나게 많은 애니메이션 프레임을 적용시켜 게임의 수준을 향상시켰으며 40~60시간의 게임플레이를 제공해준다.

그리고 게임을 완전히 끝마쳤다고 해도 게이머가 다른 인물들과 일련의 사건을 가지고 색다른 경험의 플레이를 할 수가 있다. 라스트 익스프레스는 제작자의 명성에 걸맞은 수준의 게임으로 97년의 어드벤처 기대작으로 봐도 좋을 것이다.

미술 디자이너들은 1900년초의 전경을 재현하기 위하여 많은 노력을 하였다

미스테리에 싸여진 게임의 시작부터 폭발로 끝나는 결말은 게이머들을 궁금증에 빠지게 한다

모든 등장인물들은 애니메이션으로 처리되었다

죽음의 신을 찾아라!

디스크월드2(DiscWorld2)

장르	어드벤처	제작사	시그노시스
유통사	SKC(02-756-5151)		

2월 예정	486 이상	마우스 필수
윈도95, 도스	16메가 이상	미 정

소설 디스크월드는 경이적인 성공을 거두었고 이로 인해서 작가인 테리 프레체트는 영국 최고 베스트 셀러 작가중의 한명이 되었다.

그 후 소설 디스크월드는 어드벤처 게임으로 만들어져 역시 많은 인기를 끌었으며 이에 영향을 받아서 속편인 디스크월드 2가 어드벤처 게임으로 등장하였다. 게이머는 다시 한번 무능력한 마법사인 린스윈드가 되어서 죽음의 신인 데드를 찾아야 하는 임무를 부여받게 된다.

게임의 시작부분에서 불행하게도 화학적인 폭발이 일어나는 바람에 디스크월드의 무서운 죽음의 신이 행방불명이 되어 버렸다.

만약 그가 빨리 나타나지 않는다면 디스크월드는 죽지도 않고 거리를 헤매고 다니는 수천개 시체들와 좀비들에게 지배당하게 될 지도 모른다.

영화 총알탄 사나이의 코미디 방식 적용

디스크월드2의 코미디적 요소는 수다와 익살로서 영화 '총알탄 사나이'의 코미디 방식을 응용하여 계속해서 수다와 익살을 보여주고 그 중에서 몇가지가 게이머에게 웃음을 선사하는 것이다.

그러나, 1편에서 많이 나왔던 익살스러운 말들과 농담들이 이번 2편에서는 그리 많지가 않았는데 그 이유는 작가인 프레체트가 게임의 제작 기간동안 계속해서 지도와 조언을 주었지만 정작 작가 개인적으로는 대본을 전혀 쓰지 않았기 때문이였다.

전작인 디스크월드처럼 디스크월드2는 아주 전통적인 그래픽 어드벤처로서 마우스를 이용한 포인트 앤드 클릭 방식으로 게임을 진행하게 되며 패드 인, 파노라마, 클로즈 업효과를 적용시킨 유동적인 애니메니션 그래픽은 버진 인터렉티브사의 대표적 어드벤처 게임인 브로큰 스워드와 견줄 만큼 뛰어나다. 주요 그래픽은 전작과 마찬가지로 자연스럽게 프레체트 소설의 특성과 밀접한 연관성을 가지며 풍부하게 묘사된 풍경에는 수많은 친숙한 건물들과 기괴하게 생긴 캐릭터들이 포함되어 있다. 게임상에서 풀어야 하는 문제에는 말도 안되는 비논리적인 요소가 배제되었으며 난이도 또한 그다지 높지 않아서 디스크월드의 팬이라면 그다지 어렵지 않게 해결해 나갈 수 있을 것이다.

린스윈드가 데드의 말인 빈킨저를 타고 있다. 이것은 또다른 디스크월드의 시작이다

이 여자는 누구일까?

이것은 진짜 말이 아니며 두명이 한마리 말처럼 변장한 것이다. 하지만 성에 들어가기 위해서는 이렇게 해야 한다

환상세계로의 모험

어비시디언(OBSIDIAN)

장르	어드벤처	제작사	로켓 사이언스
발매사	세가 소프트		

발매중	펜티엄90이상	마우스
윈도95	16메가 이상	미 정

때는 2066년, 지구는 어떤 오염으로 인해서 사람들이 살아갈 수 없는 별이 되어가고 있었다.

그래서 몇명의 과학자들이 시리어즈라는 인공위성을 개발하여 공중에 발사하였다. 이 시리어즈 위성은 세계 최초로 나노테크널러지를 실제로 응용한 시스템이였다. 나노테크 시스템은 대기에서 뜨거운 반점을 탐지하고 이 독소를 중화시키기 위해서 세포크기의 초미니 로봇들을 보낸다.

한편 시리어즈 개발팀을 이끌어왔던 과학자 라이라와 동료인 맥스는 시리어즈가 궤도상에서 백일동안 성공적인 임무를 끝마치게 되자, 두사람은 함께 휴가를 떠나게 된다. 라이라와 맥스는 자연 그대로의 모습을 간직하고 있는 지역에서 캠핑을 하면서 한가로이 쉬고 있었지만 어떤 불가사의한 일이 일어 나리라고는 둘다 전혀 예측하지 못했다.

어느날 그들은 캠프를 친 부근에서 검은 색의 작은 크리스탈 하나를 발견하게 되었다. 그 크리스탈은 결코 보통의 크리스탈이 아니어서 하루가 지나갈수록 2배씩 커져 나갔고 두사람은 이에 흥미를 가지고 이 크리스탈의 조사를 시작했다. 며칠이 지나자 그 크리스탈은 하늘로 향해 30미터나 뻗어 올라갔고 이를 본 두 사람은 두려움에 싸이게 된다. 이 기둥의 코드네임은 '어비시디언'. 두 사람은 자신들이 어느덧 이 어비시디언 속에 들어와 있다는 것을 알게 된다. 게이머는 라이라가 되어서 어비스디언의 세계를 모험해야 하는데, 점점 맥스가 심각하게 위험한 존재임을 느끼게 되고 맥스뿐만이 아니라 게이머가 알고 있는 모든 것이 위험하다는 것을 알게 된다.

OBSIDIAN

물리의 법칙을 무시하라!

게임의 주무대가 되는 어비시디언의 세계는 언듯 보기에는 현실세계와 다른 것이 없어 보이지만 조금 나아가다 보면 이곳이 초자연적인 현상만이 일어나는 불가사의한 환상의 세계라는 것을 알게 된다. 그러므로 게이머는 게임상에서의 합리적인 기대를 버려야 하며 물리의 법칙에 근거한 행동은 게임의 해결에 아무런 도움이 되지 못한다.

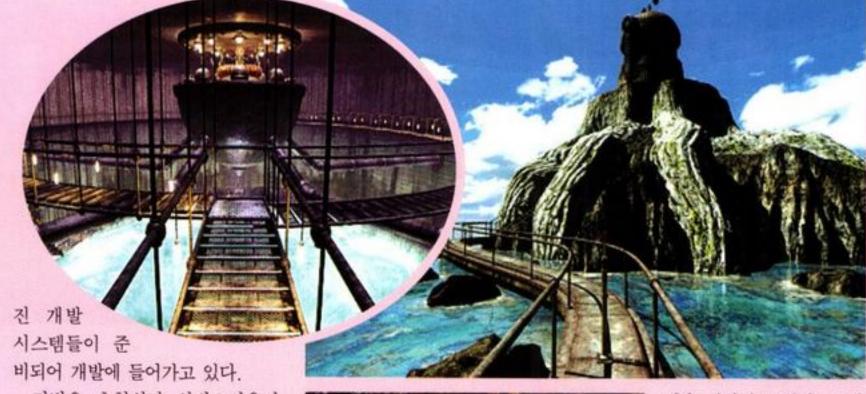
어비시디언은 초현실적인 40시간이상의 플레이를 즐길 수 있으며 실사와 컴퓨터 그래픽을 혼합한 아름다운 한폭의 그림같은 영상이 펼쳐진다.

리번 (Riven)

어드벤처 | 사이엔 | 도스

지금까지도 꾸준한 인기를 누리고 있는 미스트는 그 후속편이 등장한다는 소식이 오래전부터 들려왔음에도 불구하고 오랫동안 발표되지 않았었다.

그러나 브로더번드사와 미스트의 제작사인 사이엔이 미스트를 압도하는 후속작 리번을 출시할 것이라고 발표했다.

현재 리번은 미스트를 제작할 때와 비교했을 때 5배나 많은 제작진,10배이상의 예산,훨씬 강력해진 개발 시스템들이 준비되어 개발에 들어가고 있다.

리번은 초현실과 신비스러움이 가미된 어드벤처 게임으로서 미스트의 게임방식이 그대로 적용될뿐 다. "리번은 실제로 미스트 2탄이라는 것보다 더 큰 의미를 지니고 있다."라고 사이엔의 사장이자 미스트와 리번의 프로듀서인 랜더 밀러는 말했다. 제작진들은 인터렉티브 게임의 잠재성과 스토리의 효과를 최대한 높이는데 힘을 기울였으며 미스트를 만들면서 얻을 수 있었던 노하우를 최대한 이용하여 리번을 제작하고 있다. 또한 미스트팬들의 목소리에도 귀를 기울이면서 미스트에 바탕을 둔 두가지의 소설을 참고로 하고 있다고 한다.

리번은 미스트가 그러했던 것처럼 97년의 최고 어드벤처가 될 것임에 틀림이 없을 것이다.

사일런트 스틸 전략해역

어드벤처 | 쥬니미디어 | 윈도3.1,95

핵을 탑재한 리비아의 잠수함이 지중해를 빠져나와 대서양으로 향한 사건이 발생하여 이 부근을 정찰중에 있는 전함정에게 이 잠수함을 추적하라는 긴급한 명령이 하달되었고, 미 잠수함 아이다호 함장인 게이머에게도 이 놀라운 명령이 전달되었다. 그러나 적의 행방은 묘연하고 특히 다른 나라의 잠수함까지 출몰하여 사태는 점점 혼미해져 가는데...

한 편의 헐리우드 영화를 연상시키는 풀영상이 멀티 스토리로 전개되는 사일런트 스틸은 잠수함 어드벤처 게임으로 게이머는 탄도미사일을 탑재한 미 오하이오급 원자력 잠수함인 아이다호의 함장이 되어 제3차 세계대전 발발이라는 절대절명의 위기를 해결해야 한다.

4장의 CD-ROM으로 구성되어 있으며 게임의 시작부터 끝까지 음성이 지원되고 게이머의 선택에 따라서 여러 가지의 다른 형태의 엔딩을 볼 수 있다.

또한 이전화면을 다시 재생시켜주는 플레이백 기능과 군사 전문용어의 검색기능이 제공되며 자신이 선택했던 스토리를 무비로 만들어서 다시 볼 수도 있다.

사일러트 스틸의 다음 버젼인 사일런트 스틸2은 DVD-ROM용으로 개발되어 1997년말에 출시될 예정이다.

래리 7 (Larry 7)

래리는 성인용 어드벤처의 걸작으로 꼽히고 있는 시에라의 대표작 중 하나이다. 이제 그 래리 시리즈가 7편을 준비하며 다시 한 번 바람둥이의 길로 들어서고 있다.

장 르
어드벤처
시스템 요구사항
486 이상/램 16메가 이상/마우스, 키보드 지원
발 매 일
발매중
가 격
45,000원
유 통 사
동서산업개발(02-3662-8020)
제 작 사
시에라

초반부의 진행

처음 게임이 시작되면 어떤 여자가 담배를 피우고 있다. 아마도 오프닝에 들었던 신음 소리의 주인공이 아닐까 싶다. 여하튼 그 여자는 화가 났는지, 담배를 피울 줄도 모르는 래리의 입에 담배를 넣어 놓고 어디론가 떠나 버렸다. 담배를 못 피우는 래리에게 담배는 쥐약일 수밖에 없었다. 담배를 아래로 떨어뜨리는 순간 침대에 불이 붙었다.

이제 금방 화재가 날 듯 싶은데 빨리 이곳을 피해야 할 듯 싶다. 양쪽 탁자를 보면 철제 집게하고 머리핀이 있다. 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 아이템 박스에서 바늘 상자를 열어 바늘을 얻고 다음 아이템 박스를 열어 철제 집게를 사용하여 머리핀을 구부려 놓는다. 그러면 머리핀은 수갑을 푸는 만능 열쇠가 된다. 이것을 가지고 수갑을 풀고서 재빨리 피한다. 발코니에도 착하지만 막상 피할 길이 보이지 않는다. 이때 마우스 왼쪽 버튼을 눌러 메뉴 바에서 Other를 골라 〈Break〉라고 타이핑하도록 한다.

그러면 래리는 유리를 향해 뛰어 유리를 깨트리고 밖으로 빠져나온다. 그 다음에 발코니에서 아래로 뛰어내리면서 소방 안전 벨트 위에 떨어진다. 그러면서 코믹한 장면이 연출되게 된다. 이때 래리의 입에는 사랑의 유람선을 탑승할 수 있는 유람선 티켓이 있는데...

에구.... 문이 잠겼다

등에 온통 유리가 박혀 고통스러워 하는 래리

이제 수갑을 풀고 탈출해야 한다

본격적인 유람선 여행

래리가 유람선 탑승구에 오자 승무원들이 반갑게 맞이해 준다. 잠시 후 래리는 로비에서 유람선의 지배인격인 사람과 대화를 나눈다. 그리고 전화를 통해 프랭크에게 전화를 걸어 확인을 하고 중요한 키카드를 얻는다. 이 키카드를 이용하여 유람선 내에서는 언제든지 맵을 통해 이동할 수 있다. 일단 Seaman Lounge로 이동해 본다. 이곳에서는 피터가 열심히 TMT 컨테스트에 대해 이야기를 하고 있다. 여기서 한가지 짚고 넘어갈 것이 화면 도중에 숨겨져있는 아이템이 하나 있다.

일종의 콘돔같이 생긴 아이템인데 이 아이템을 모아 두면 재미있는 음성 사운드가 스피커를 통해

유람선 내의 메인홀

늘씬한 미녀들의 인사

드디어 컨테스트가 열렸다

표출된다. 모두 32개를 모으는 것인데 아마도 게임 도중 하나하나 모으다 보면 절로 재미를 느낄 것이다. 일단 무대 밑에 놓여져 있는 통로를 통해 라운지로 나오자. 이곳은 갑판으로 가는 길인데 화면을 이동한다. 그곳에서는 소방 호수가 놓여 있는 통을 발견할 수 있다.

덮개를 열고 안에 있는 호스를 가진다. 여기서 뚱뚱하게 생긴 해적 차림 여자가 있다. 그와 대화를 해보자. 역간의 은밀한 대화를 하다 보면 후에 볼링 컨테스트에서 우승할 수 있는 팁을 알려줄 것이다. 특히 Bomb란 단어와 Captain에 대해서는 Other 메뉴를 통해 꼭 물어 보자. 그녀와 대화를 마치고 계속 왼쪽으로 걸어 보자. 이곳에 보면 복숭아나무가 있는데, 복숭아를 하나 얻도록 한다. 그 옆에 보면 핫팬츠 차림의 남자가 있다. 그에게 다가가 몇 마디 말을 걸면 풍선을 가지고서 재미있는 모양을 만들어 준다.

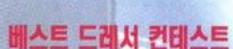
러브마스터컨테스트

이제 래리의 본격적인 컨테스트가 시작되었다. 게임은 총 6개의 컨테스트로 구성되어 있다. 아까 컨테스트 설명회에서 TMT 카드를 얻었는데 이 카드를 이용해 각 경연장을 돌아다닐 수 있다. 일단 첫번째 컨테스트를 가까운 곳부터 시작해 보자. 이번 러브 마스터 컨테스트는 좀 속된 말일지 모르겠지만 래리의 정력을 테스트하는 컨테스트이다. 그러나 현재 래리의 정력으로는 컨테스트 우승이란 거의 불가능하다. 따라서 일단 그의 체력을 키운 다음에 러브 마스터 컨테스트에 나가야 한다. 우선 도서관(Library)으로 간다. 아마도 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 전체 유람선 내부표를 찾으면 쉽게 찾을 수 있을 것이다. 이곳에 가면 사서로 비키라는 여자가 책을 볼 수 있을 것이다. 그녀와 대화를 나누다가 Other메뉴에서 아무말이나 속삭여 보자. 잠시 그녀는 뒤를 돌아 컴퓨터에서 타이핑을 할 것이다. 그 사이에 앞에 있는 노란색 책과 물병(풀통)같이 생긴 아이템을 집자. 그러면 그녀는 다시 노란색 책을 빼앗을 것이다. 일단 아이템을 얻었으므로 이제 누드 수영장(The Clothing Optional Pool)으로 간다. 이곳 앞에서는 문지기가 서 있는데 래리에게 빨리 옷을 벗으라고 권고한다. 래리는 부끄럽지만 옷을 벗고 타월 한 장만 들고 수영장 내부로 들어선다. 이곳에서는 나체 차림의 드류가 비치 파라솔에 누워 있다. 그녀와 대화를 해보자.

그녀 옆에는 책한권이 놓여 있는데 아무래도 심상치 않은 내용의 책일 듯 싶다. 한참 그녀와 떠들면서 칵테일이라든지 매거진에 대하여 이야기를 나눈다. 다시 맵으로 돌아가 0번 선실(Cabin 0)로 들어가자. 이곳은 화장실로 통하는 통로가 있는데, 정말로 길다. 여하튼 주위에서 실리콘 윤활유와 화장지를 가지고 나온다. 다시 수영장에 들어가 그녀에게 다시 말을 걸자.

그러면 그녀는 래리에게 아까의 책을 줄 것이다. 그 책을 가지고 도서관으로 가서 비키에게 아까의 책을 주도록 한다. 여기서 아까와 마찬가지로 Other 메뉴에 아무말이나 찍으면 그녀는 뒤돌아서 컴퓨터를 검색해 본다. 이 순간에 아이템 박스에서 노란색 책의 커버를 벗기고 그 커버를 방금 얻은 빨간 책에다가 씌운다. 그 다음에 노란색 책을 갖고 아까 얻은 책을 바꿔치기 하자.

그 다음에 가볍게 작별 인사를 한 다음에 본격적인 정력 테스트장(Sexual Prowess Competition)으로 가보자. 이곳에서 입술 모양의 카드 입력기에 TMT 카드를 집어넣는다. 그러면 래리가 2번째 빈방으로 들어가고 잠시 후에 수치가 나오는데 고작 2밖에 안된다. 거의 녹초가 되어 나온 래리를 4번째 방쪽으로 이동시킨다.

그 앞에는 스위치가 있는데 스위치를 눌러 놓자. 그리고서 비키에게 가보자. 비키는 거의 수척해진 모습으로 있다. 그녀에게 은밀한 대화를 나누면서 그녀와 사랑에 빠져 보자. 다시 비키가 있는 도서관에 가서 비키와 이야기를 나누어 보자. 그녀를 꼬셔서 다시 정력 테스트 장으로 데리고 온다. 그러면 래리의 파워가 향상되었는지, 점수판이 폭발하면서 래리가 첫 번째 컨테스트에서 우승을 하게 된다.

베스트 컨테스트(Best Dressed Competition)장은 아까 정력 컨테스트 장 근처에 있다. 방에 들어가자 마자 마네킹이 하나 보일 것이고 그 옆에 기계 장치가 보인다. 여기서 마네킹의 바지 지퍼를 열어 보자. 그러면 카드 리더가 나오는데 이곳에다가 카드를 넣도록 하자. 여기서 다시 맵을 통해 디자이너 실(Captain Queeg's Ballroom)로 가보자. 이곳에 들어가면

래리7은 정말 본격 성인용 애니메이션 게임이다

실로 놀랄 만한 광경을 구경할 것이다. 천장에는 온통 야한 복장을 한 천사들이 날아다니고 있다. 이제 책상에 앉아 있는 여자와 이야기를 해보자. 그녀는 한참 래리에게 걱정거리를 토로한다. 이때 Other메뉴로 들어가 'Leisure Suit'라고 입력한다. 아마도 이 여자가 디자인 한 옷을 입으면 베스트 드레서 컨테스트에서 우승을 할 듯 싶다. 그러나 그에 앞서 폴리에스터를 구하는 것이 급선무이다. 일단 맵에서 가든(El Replicant Sculpture Garden)으로 간다.

그 곳에 들어가자마자 페가수스 상이 있다. 페가수스 발부분을 자세히 Look 메뉴를 통해 살펴보자. 그러면 주사위로 된 페가수스의 발부분이 확대되어 있다. 주사위를 일단 가지면 갑자기 페가수스 상이 무너진다. 다시 메인 로비로 들어간 다음에 사다리를 타고 윗쪽으로 올라가 드라이버를 얻는다.

다시 맵을 통해 특수 지역(Employees Only)으로 가보자. 그곳에는 컨테스트의 역대 수상자들의 사진이 있다. 그런데 앞에 있는 레이저 빔을 통과하니 갑자기 사진 속에서 무시무시한 무기들이 래리를 노린다. 이때 문 근처까지 가서 Other 바에다가 Push라고 입력해 보자. 그러면 문이 열리면서 안으로 들어갈 수 있다.

여기서 카운터로 들어가 보면 커피 믹서기에서 KZ Sexual Lubricant라는 아이템을 얻을 수 있다. 또 마이크 위에 걸려 있는 Jackpot Preventer Jumper도 얻을 수 있다. 이제 두 개를 가지고서 선장의 사진 근처에 있는 사물함을 살펴보자. 그후에 맵을 통해서 다리로 이동한다. 여기서는 사다리를 타고 계속 위로 올라가 돛대가 있는 곳까지 가야 한다. 돛대 끝에는 바로 폴리에스터로 된 돛이 달려 있다. 이 돛을 펼쳐서 폴리에스터를 짤라 가도록 한다. 아까 얻은 드라이버를 가지고 컨트롤 박스 덮개를 연다. 아까 얻은 점퍼를 연결해 보자. 그 후에 사다리로 올라가면 이제 돛이 펼쳐진

화장실로 내려가는 통로를 찾아보자

드디어 누드 수영장에 등장한 래리

다. 그러나 막상 천을 짤라 갈 방법이 없다. 맵으로 돌아가 The Heaving Ho'로 가보자. 이곳에는 선장의 얼음 조각이 놓여져 있다. 주위에 음식이 차려져 있는 곳을 찾아보니 콩볶음(Bean Dip)이라는 음식이 보인다. 이 음식을 먹은 다음에 래리를 클릭 하면 Fart라는 새로운 옵션이 생기게 된다.

코끼리(?)수영복

정력대회가 열리는 곳

이 옵션을 이용하면 나중에 통과하지 못하는 곳도 통과할 수 있는 무시무시한 힘을 발휘하게 될 것이다. 이제 식사하고 있는 사람들과 대화를 하면서 음식 맛을 느껴 보자. 이때 아이디어가 생각났다. 바로 고기 자르는 칼을 이용하면 돛을 자를 수 있을 듯 싶다.

그들에게 'Hear lamp Hulb'라고 하면 칼을 줄 것이다. 다시 사다리를 타고 아까 돛이 있는 곳으로 가 보자. 그러나 돛을 자르려는 순간 돛이 말리면서 래리는 그 안에 빨려 들어가면서 하루를 허비해 버린다. 이제 컨테스트 시간이 얼마 남지 않은 듯 싶다. 빨리 디자이너 방으로 가서 그녀에게 폴리에스터 천을 준다. 그러나 잠시 후 그녀는 어디론가 사라진다. 방을 나와보니 누군가가 래리에게 컨테스트 쇼 시간이 얼마 남지 않았다고 준비하라고 이야기한다. 다시 그녀를 찾기 위해 방으로 들어가는데, 방문에 쪽지가 씌어 있다.

옷을 만들어 가지고 백 스테이지에 기다리겠다는 메시지이다. 왼쪽에 있는 백 스테이지에 들어가면 패션쇼에 참가하는 래리의 모습을 볼 수 있다. 래리는 이번 패션쇼에서 1등을 거머쥐면서 두 번째 컨테스트를 승리로 이끌 수 있게 된다.

카지노의 세계로

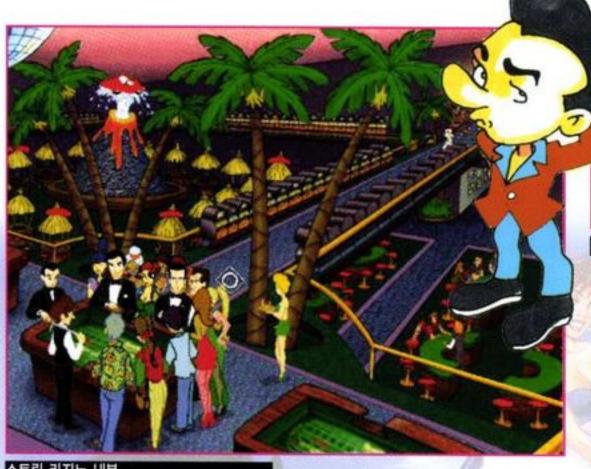
일단 카지노는 pair o' dice casino에 있다. 안에 들어가면 여러 사람들이 카지노를 즐기고 있다. 그러나 래리가 다가와도 아무도 말을 거는 이가 없다. 일단 식당으로 가서 아까 먹었던 콩볶음을 먹어 보자. 그 다음에 다시 카지노로 와서 〈Fart〉를 클릭 한다. 갑자기 주위 사람들이 사라지면서 본격적으로 카지노 플레이를 즐길 수 있다. 그러나 앞에 있는 주사위는 무언가 부정이 탄 듯 싶다. 아까 페가수스 상에서 얻은 주사위를 놓자. 이때 화장지를 가지고 주사위를 열심히 문질러 보면 새로운 형태의 주사위로 변한다. 그러나 카지노 매니저는 래리에게 다른 주사위를 준다. 그러나 래리의 주사위를 사용하는 편이 훨씬 유리하므로 매니저가 보지 않는 사이에 주사위를 바꾸어 놓는다. 이제 래리는 신들린 듯이 주사위 놀이에 승리해 나간다. 그러더니 어디선가 여자 한 명이 래리에게 다가와 유혹을 한다. 그녀가 제안한 것은 바로 스트립 주사위 놀이이다.

도서관에 근무하는 비키는 섹시함의 극치를 달린다

이제부터는 상당히 위험한 요소가 많으니 일단 세이브를 해 둔다. 그리고 팁을 말하자면 래리의 5개 주사위중 3번 주사위가 2개 있다면 배팅을 한다. 3번 주사위를 화면 오른쪽 아래에 있는 또 다른 주사위 중에 골라 2개 있다는 것을 상대방이 눈치 못하게 적당히 속이자. 그 다음에 가운데 숫자는 주사위 개수를 의미하므로 3번 주사위가 3개라는 숫자 위에 갖다 놓는

스트립 카지노 내부

베스트 드레서로 뽑히게 되는 래리

선장의 방으로 들어가는 래리의 모습

다. 그러면 래리 3번 주사위 2개와 여자 주사위 중 3번 주사위가 적어도 1개 정도는 있을 것이라고 짐작하면서 배팅을 걸자. 이 때 상대편에게 질 경우 주사위를 한 개씩 빼앗기므로 점차 불리해 진다. 약 10~20번 정도 이기다 보면 서서히 여자가 옷을 벗기 시작하고, 래리는 세 번째 컨테스트에서 승리를 할 수 있다.

고리 던지기

아까 카지노 장에서 만났던 듀미와 헤어진 다음에 다시 그녀의 방으로 가보자. 그녀의 방 왼편에 있는 테이블에 오르가즘 파우더라는 아이템이 있다. 이 약을 일단 가져 놓으면 나중에 상당히 쓸모가 있다. 일단 네 번째 컨테스트에 도전하기 위해 Promenade Deck에 가보자. 여기서 페기와 대화를 한 다음에 Cabin boy에 관하여 물어 보자. 그 다음 락커에 대해서도 물어 본다. 이제 Employees only로 가보면 락커가 있다. 이 락커들 중에 왼쪽 아래의 두번째 락커가 잘 열리지 않는 것을 볼 수 있다. 다시 페기에게 물어 보면 그녀는 선장의 신체 사이즈를 알려준다. 38-24-36을 입력하면 방금 전까지 열리지 않았던 락커가 열린다.

락커 안에 보면 사진이 있는데 이 사진을 얼마에 살 거냐고 덩치 큰 남자가 묻는다. 그러다 보면 래리는 그 사진을 가지고 로비로 가게 된다. 이 때 페기에게 아까 그 남자에 대해서 물어 보면 그 남자는 여권을 원한다고 말한다. 아무래도 불법 체류자인 모양이다. 이 때 로비로 가서 지배인에게 여권을 얻으려면 어떻게 하느냐고 물어 보면 증명사진이 필요하다고 한다. 아까 도서관에서 얻은 풀을 가지고 갖고 있는 사진에 풀을 붙여서 키카드에 이것을 붙인다.

그러면 꼼짝없이 페이크 아이디로 변신한다. 그것을 덩치큰 녀석에게 주면 그것을 가지고 어디론가 도망간다. 그런데 그 녀석은 열쇠 하나를 남겨 놓았다. 그것을 가지고 아까 디자이너 실로 가보자. 여기 문에는 디자이너가 붙여 놓은 쪽지가 있다. 쪽지를 읽고서 래리의 방으로 간다. 그런데 변기를 보니 물이 없다는 것을 알게 된다. 아까 처음에 얻은 소방 호스를 가지고 파이프를 연결하여 물을 내려보자. 변기가 다시 작동하게 된다.

이제 다시 갑판으로 이동하자. 그곳의 탕 안에는 쌍둥이 여자가 있다. 그녀와 대화하다 보면 신기한 정보들을 얻게 된다. 그 후에 Seaman Lounge로 가보자. 이곳에서 갑판으로 가는 길 말고 아래쪽 화살표로 들어가 바텐더와 이야기를 하자.

바텐더에게 라임 주스를 가져올 것이다. 그 다음 바텐더에게 Gigantic Erection이라는 칵테일을 주문해 보자. 그러면 바텐더가 칵테일을 만들면서 어디론가 잠시 시선을 돌릴 것이다. 이때 바 왼쪽에 있는 방문으로 들어가자.

이곳은 저그의 분장실이다. 테이블에 있는 방취제(deodorant)에 실리콘 윤활유를 이용하여 KZ 윤활유와 방취제를 얻어 놓자. 이러한 약물들은 잠시 후에 래리가 벌일 쇼에 이용될 준비물이다. 그 안에 있는 음향 시설을 살펴보면, 빨간 색 버튼이 보인다. 버튼을 누르고 방을 나온다. 방을 나온 다음에 조명을 Look 기능을 이용해 확대해서 보자. 그러면 전구가 보일 것이다. 전구를 제거해 가지고 갖고 있는 램프를 바꿔 끼우도록 하자.

이제 바텐더에게 태연하게 아까 칵테일을 주문한 다음에 다시 분장실로 들어가서 음향 시설의 빨간색 버튼을 다시 누르자. 이제 라운지를 나와 갑판으로 간 다음에 라운지로 가보자. 이곳에서 아까 두 여자가 멋진 쇼를 할 것이다. 여기서 시간을 보낸 다음에 라운지로 가보면 오른쪽 계단이 보일 것이다. 이 계단을 통하면 아까 쇼를 하고 있는 스테이지로 올라갈 수 있다. 여기서 리모콘과 후레쉬를 얻을 수 있다. 이러한 아이템을 가지고 페가수스 석상이 있던 곳으로 가보자. 여기서 사다리를 통해 꼭대기로 올라가자. 천장 쪽에 나온 안테나에다가 후레쉬를 감도록 한다. 그 다음에 안테나가 있는 방향으로 이동한다. 그 다음에 말 엉덩이에 카드를 집어넣는다. 그 후에 리모컨을 작동하도록 하자. 드디어 4번째 컨테스트가 시작되었다. 그러나 래리가 사전에 워낙 완벽한 장치를 해 놓았기 때문에 말발굽을 던지는 대로 승리를 하게 된다.

볼링 대회

볼링 대회가 열리는 Bowling Competition으로 이동하자. 볼링장 입구에 있는 하마에다가 카드를 집어넣는다. 그 다음에 플레이 버튼을 누르면 공이 나오는데 볼을 한번 굴러 보자. 그러나 결과는 역시 꽝이다. 아무래도 새로운 술수를 부려야 할 듯 싶다. 다시 Employees Only Lounge로 들어가 보자. 이 안에 보면 아까 여권을 주었던 녀석의 방이 있다. 드라이버를 이용하여 왼쪽 벽에 있는 구

멍을 열자.

그러면 방 안으로 들어갈 수 있을 것이다. 오른쪽 벽에 있는 래리를 클릭하자. 이때 메뉴에서 undress라는 바를 클릭하자. 사실 방이 어둡기 때문에 옷을 벗어도 상관이 없을 듯 싶다.

그러나 누군가가 래리를 보고서 래리는 방에서 쫓겨나 자신의 방으로 들어가게 된다. 그런데 래리는 자신의 방에 와 보니 누군가 있었다. 바로 아까 어두운 방에서 창피를 보았던 여자였다. 그 여자는 손수건을 던지고서 어디론가 나가 버렸다. 옷을 주워 입은 래리는 손수건을 가지고서 the heaving ho'로 나간다. 아까의 손수건에 무슨 마법이 걸려 있는 들어가지 못했던 방에 들어갈 수 있다.

이곳 테이블 왼쪽 아래에 있는 의자를 클릭 하여 자세히 살펴보자. 그러면 생명 보험 증서가 떨어져 있다. 보험 증서를 확대하니 그녀의 카드였다. 처음 체크인 데스크로 가서 피터한테 그녀가 누구인지에 대해 물어 보자.그 다음에 전화기로 가서 보닝에게 전화를 걸자. 전화를 걸면 피터가 전화를 연결해 준다. 피터에게 자신의 개정을 물어 보자. 그러면 피터가 어디론가 사라져 버린다.

이때 전화기 아래에 Look 버튼을 클릭해보면 빨간 색 버튼이 하나 있다. 버튼을 누르면 보닝이 묵고 있는 방을 알 수 있다. 그녀를 만나기 위해 맵을 열어 보니 전에 보이지 않았던 초록색 영역이 생겼다. 이곳으로 가보니 신기하게도 문이 열려 있다. 침대에는 누군가가 누워 있는 듯 하다. 막상 여자라고 생각하고 침대에 들어서지만, 그것은 다름 아닌 미스터 보닝이라는 사람이다. 다시 래리는 여자를 찾기 위해 방을 찾아간다.

그러나 그녀의 방은 열리지 않았다. 문 옆에 있는 초인종을 누르면 그녀가 문을 열어 준다. 그러면서 그녀와 이야기를 하면서 아까 주운 보험 증서를 그녀에게 돌려준다. 그런데 그녀는 어느 백만장자의 아내였다. 래리에게 무려 텐 빌

선상 볼링 대회에 출전한 래리

관능적인 디자이너와의 대화

리온 달러를 주겠다는 이야기를 한다. 아무래도 래리는 벼락부자가 되었지만, 그의 선택은 확고한 사랑(?)이었다. 그녀와 사랑을 나눈 다음에 다시 맵을 살펴보자.

유람선 제일 하단부에 보면 Art hold라는 곳이 있다. 이곳으로 들어가 보관용 키로 문을 열자. 이 안에는 볼링핀이 있었다. 이중에서 가장 오른쪽에 있는 볼링핀들을 열어 보자. 이 핀들이 래리가 출전할 때 쓰일 핀이다. 핀에다가 윤활제를 발라 놓자. 아무래도 볼링핀들이 조그마한 충격에도 그대로 넘어질 듯 싶다. 그 다음에 아까 얻은 손수건을 이용하여 KZ 젤리를 묻힌다. 이제 키카드를 하마의 입에 넣고 볼링공을 들자. 그 후에 젤리를 묻힌 손수건을 이용해 가볍게 볼링공을 닦자. 그러면 막강한 스핀 현상 때문에, 한번에 스트라이크가 나오는 모습을 볼 수 있을 것이다. 래리는 퍼펙트 게임을 달성하고 다섯 번째 컨테스트에서 우승을 하게 된다.

심사위원들에게 뇌물을 먹여 마지막 컨테스트에서 우승하는 모습

선상 요리 경연 대회

일단 요리 대회에 나가기 위해서는 부엌부터 들어가야 할 듯 싶다. 테이블 중앙에 신문지에 쌓여 있는 물고기를 집는다. 그것을 쓰레기통에 버린다. 다시 화면 왼쪽에 있는 소금과 항아리를 얻도록 하자. 그 다음에 아까 수영장에서 얻은 잡지책을 읽어보자. 요리를 하기 위한 준비물이 나와 있다. 비버 밀크, 라임쥬스, 소금, 복숭아, 곰팡이제이다. 이중 라임 주스는 바텐더에서 얻어놓은게 있고 소금과 복숭아는 방금 얻었다. 이제 비버 밀크와 곰팡이제만 추가로 구하면 될 듯 싶다. 지도를 통해 Lower Aft Hold로 가보자. 키를 사용해 문을 열고 안에 들어가니, 착하게도 비버들이 래리를 맞이해 준다. 비버에게 다가가 Other 바에다 가 Milk라고 입력하면, 우유를 짜 준다. 이제 참고 서적을 구하기 위해 도서관으로 가봐야 한다. 도서관에 가서 The Electromagnetism이란 책과 Fokker One이라는 책을 구해 오자. 그리고서 맵을 통해 Forward Hold에 가본다. 이곳에서는 키를 가지고서 문을 열어 놓는다. 다시 나체 수영장에 가서 썬텐을 즐기고 있는 여자에게 말을 걸어 방으로 가자고 제안한다.그런데 그녀는 옷이 없다고 말한다.

다시 Forward Hold로 가자. 그러면 원숭이가 래리에게 그녀의 옷가방을 던져 준다. 이 옷가방을 다시 수영장으로 들고가서 그녀와 대화를 하자. 그녀는 정말 고맙다고 하면서 기꺼이 래리의 방으로 따라온다. 그녀는 래이의 방에서 샤워를 하기 시작한다. 그러나 몇십분이 지났을까 그녀는 샤워장에서 나올 생각을 하지 않는다.

마침 아까 소방 호수를 변기에 연결해 놓은 것이 생각난다. 호수의 스위치를 누르자 우스꽝스럽게도 그녀는 어디론가 날아가 버린다.잠시 방을 나갔다가 방에 들어와보면 샤워장에 곰팡이제가 남아있다. 아무래도 그녀가 놔두고 간 듯 싶다. 이제 그것을 가지고 부엌으로 가보자. 아까 버려 놓았던 쓰레기통 같은 곳에다가 우유를 사용한다. 그러면 발효가 되어 비버 치즈를 얻을 수 있다.

그 다음에 복숭에 비버 치즈를 사용한다. 그리고서 부엌 바닥에 있는 핍톤을 클릭 해보자. 여기에다가 마지막으로 오르가즘 파우더를 뿌리자. 이제 심사 위원들이 있는 Cook-Off로 달려가 보자.

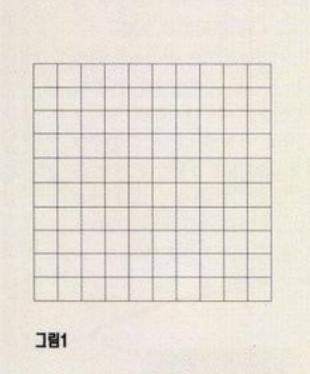
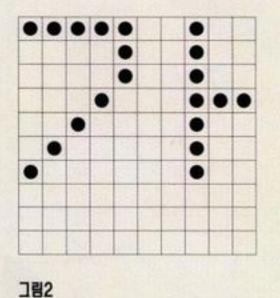
그들에게 래리가 정성스럽게(?) 요리한 음식을 가져다주자. 아무래도 오르가즘 파우더 때문인지, 그들은 모두 만장일치의 최고 점수를 주면서 래리에게 우승컵을 안겨 준다. 그러면서 모든 여섯 개의 컨테스트를 끝내고서 래리의 사랑의 유람선 편은 막을 내리게 된다.

선장과의 뜨거운 사랑(?)을 위해...

컴퓨터 그래픽 세계 맛보기

컴퓨터 그래픽은 누구나 다 꿈꾸어 오던 일일 것이다. 이번에 그래픽의 기초 원리를 알아보며 컴퓨터 그래픽이란 무엇인지 알아보자.

그림1

그림2

컴퓨터 그래픽의 다양한 세계

우리가 살아가는 세상은 정보로 가득차 있는 '정보화 사회'이다. 정보는 여러가지의 형태로 표현되는데 인간이 가장 쉽고 빠르게 인식할 수 있는 정보의 형태는 바로 '시각'이다. '백문이 불여일견'이라는 말이 입증하듯 말로 백번의 설명을 듣는 것보다 눈으로 한번 보는 것이 낫다. 이러한 이유로 현대 사회의 정보 처리의 가장 중요한 도구인 컴퓨터에 있어서도 시각 정보야말로 가장 중요한 부분을 차지한다고 할 수 있다.

컴퓨터에서 시각 정보를 다루는 그래픽의 사용 분야는 무한하다. 컴퓨터가 사용되는 모든 분야라해도 과언이 아닐 것이다. 물체의 설계를 하는 CAD, 실제 상황을 예측하는 시뮬레이션(Simulation), 게임이나 영화와 같은 애니메이션(Animation), 여러가지 수치들을 보기 쉽게 해주는 그래프(Graph)나 챠트(Chart), 사람의 몸속을 촬영하여 치료에 도움을 주는 단층촬영(CT:Computed x-ray Tomography)과 같은 의학 분야, 인쇄물을 만드는 출판, 방송등 일일이 나열하는 것이 불가능할 정도이다. 지금 여러분의 주변에도 눈을 돌려보면 컴퓨터 그래픽을 사용한것을 얼마든지 찾아볼 수 있다. 이처럼 이제 컴퓨터 그래픽은 하나의 특수한 분야가 아니라 일상생활의 한 부분인 것이다.

컴퓨터 그래픽의 원리

그럼 이러한 컴퓨터 그래픽은 어떻게 표현되는 것일까? 이제 컴퓨터 그래픽의 원리를 하드웨어적으로 알아보도록 하자. 우리가 일반적으로 시각정보를 표현하는 방법은 종이에 펜으로 쓰거나 그리는 방법이다. 우리가 표시하고자 하는 것을 컴퓨터의 모니터나 TV등의 화면에 표시하기 위해서는 종이에 쓰는 방법과는 조금 다른 원리를 사용한다. 모니터 화면의 기본적인 표시 형태는 **'화소'** 또는 **'픽셀(Pixel)'**이라고 불리우는 하나의 작은 점이다. 간단한 예로 〈그림1〉과 같은 바둑판을 생각해 보자.

이 바둑판의 칸 하나하나가 바로 모니터의 화소인 것이다. 여기에 검은색 바둑알로 '가'라는 문자를 표시하고자 하면 〈그림2〉와 같이 바둑알을 놓아야 할 것이다.

모니터나 TV의 화면은 바로 이러한 방법으로 시각정보를 표현한다. 화소는 형광물질로 모니터의 전자총에서 나온 전자에 닿으면 빛을내게 되는데 이것이 검은색 바둑알을 놓는 것과 같은 역할을 하게되어 우리가 눈으로 볼 수 있게 되는 것이다.

그럼 〈그림3〉의 두 바둑판을 비교해보자.

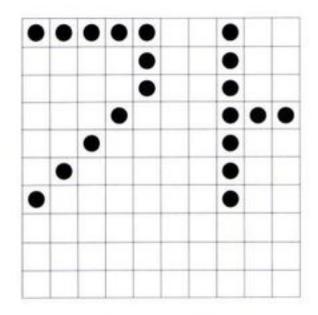
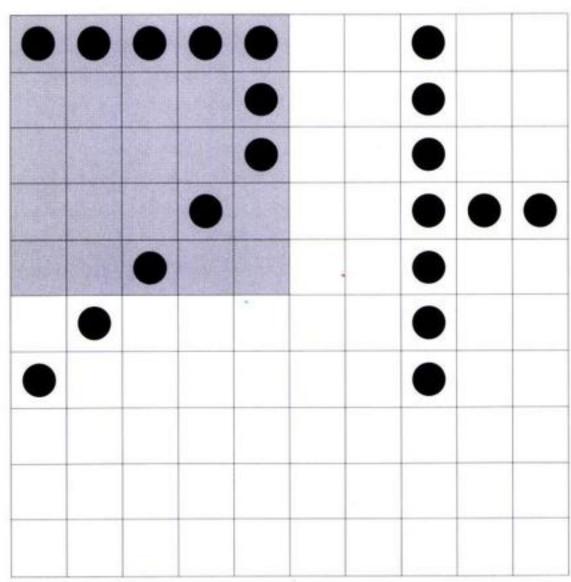
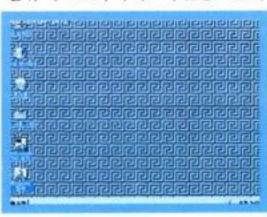
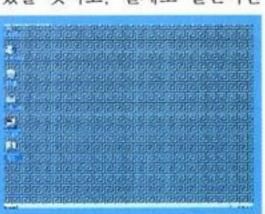



그림3
◀ 바둑판1
▼ 바둑판2

위의 〈그림3〉의 두 그림에는 모두 100개의 칸이 있다. 그러나 칸 하나의 크기가 〈바둑판1〉보다 〈바둑판2〉가 더 크다. 〈바둑판2〉에서 색칠된 부분은 〈바둑판1〉과 같은 크기를 표시한 것이다. 만일 모니터의 크기가 〈바둑판1〉의 크기라고 한다면 모니터에 〈바둑판1〉로는 가로 10개 × 세로 10개 = 100개의 칸을 나타낼 수 있다. 그러나 〈바둑판2〉로는 가로 5개 × 세로 5개 = 25개의 칸밖에 표시할 수가 없게 된다. 이것이 바로 **'해상도(Resolution)'**이다. 위의 경우 〈바둑판1〉의 해상도는 10 × 10 이고, 〈바둑판2〉의 해상도는 5 × 5 가 되며, 당연히 칸이 촘촘한 〈바둑판1〉이 해상도가 더 높게 되는 것이다. 일반적으로 컴퓨터 모니터의 화면을 표시할때 640×480, 800×600, 1024×768등의 해상도를 선택하게 되는데 1024×768의 경우에는 가로 1024개×세로 768개 = 786,432개의 점을 모니터에 나타내게 되는 것이다. 총 786,432개의 빛을내는 점을 사용하여 우리는 점, 선, 문자, 그림과 물체등을 색과 함께 보게 되는 것이다. 아래 2장의 그림은 640×480의 화면과 800×600의 화면이다.

그러면 786,432개의 점 하나의 크기는 어느정도일까? 일반적인 14인치 모니터의 크기는 가로가 약 27cm, 세로가 약 19cm인데, 여기에 가로로 1024개의 점을 일렬로 놓으려면 27(cm)를 1024개로 나누어야 하고 이 크기는 약 0.26mm이다. 즉 점 하나의 지름의 크기는 약 0.26mm가 되는 것이다. 이것을 **'도트 피치(Dot Pitch)'**라고 부르는데 바로 점의 지름의 크기를 나타내는 것이다. 혹시 여러분이 모니터 제품 설명서를 가지고 있다면 제품의 명세서상에 '도트 피치'라는 용어를 볼 수 있을 것이고, 실제로 일반적인

640×800의 화면

800×600의 화면

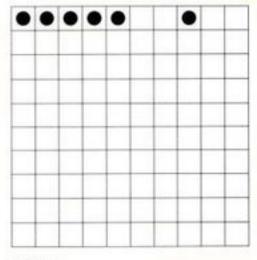
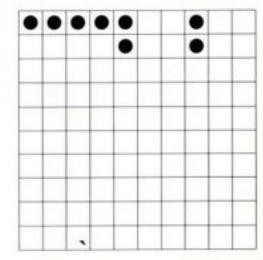



그림4-1

그림4-2

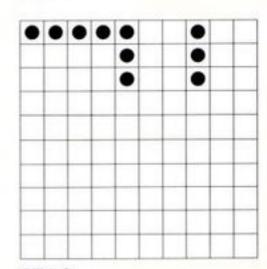



그림4-3

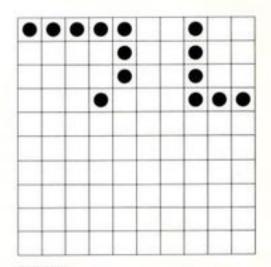



그림4-4

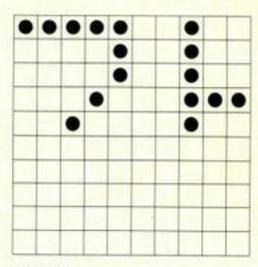



그림4-5

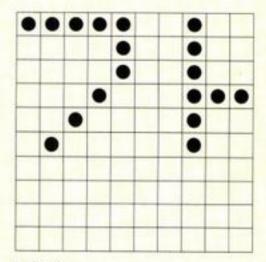



그림4-6

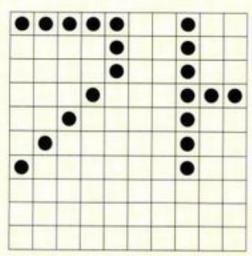



그림4-7

모니터의 도트 피치는 0.26mm를 전후한 값일 것이다.

그럼 이러한 모니터상에 표시를 하기위한 방법은 무엇인가를 알아보자. 앞서 말한바와 같이 하나의 점, 즉 화소는 빛을 낼수 있다. 물론 빛을 내기 위해서는 전자총에서 나온 전자가 화소와 충돌해야 한다. 이제껏 예를 들어온 바둑판에서 검은색 바둑알을 놓는 것을 한줄씩 단계별로 나타내면 〈그림4-1~7〉과 같다.

〈그림4-1~7〉과 같이 사람의 손으로 바둑알을 놓으면 글자가 서서히 완성되어 가는 것을 볼수가 있다. 그러나, 이 바둑알을 놓는 작업을 극히 짧은 시간내에(대략 0.03초) 완성한다면 어떻게 될까? 아마도 갑자기 '가'라는 글자가 보이게 될 것이다. 인간의 손으로는 0.03초내에 '가'라는 글자를 쓰는 것이 불가능 하지만 모니터상에서는 가능하다. 그리하여 우리의 눈에는 '가'라는 글자가 만들어지는 과정은 보여지질 않고 그냥 갑자기 '가'라는 글자가 나타나는 것을 볼 뿐이다. 모니터상에서는 0.03초만에 전자총으로 화면의 786,432개의 점에 전자를 보낼수가 있다. 이는 1초에 약 30여회에 걸쳐서 786,432개의 각 화소에 전자를 보낸다는 말이다. 이를 '주사(Scanning)'한다고 표현한다.

화면의 출력 해상도

여러분들의 컴퓨터에서 화면의 출력 해상도는 모니터 자체보다는 컴퓨터 내부에 장착된 그래픽 카드에 달려 있다. 알다시피 컴퓨터의 내부 구성에는 CPU라는 중요한 칩이 있어서 모든 계산을 담당하지만 모니터에 나타낼 화면을 제어하는 것은 그래픽 카드가 담당한다. 그래픽 카드에 있어서 흔히 말하는 'ET6000'이니 'Trident'니 하는 그래픽 제어칩이 모니터 출력시에 786,432개의 화소 하나하나를 제어하는 역할을 담당한다. 화소를 제어하는 것에는 각 점의 색을 결정하는 일도 포함되며, 제어를 위해서는 786,432개의 각 화소에대한 정보를 가지고 있어야 한다. 이 정보를 보관하기 위해서 그래픽 카드 자체에 있는 RAM을 사용한다. RAM이 1MB니 2MB니 하는 것이 바로 그래픽 카드 자체에 있는 RAM을 나타내는 것이다. RAM의 크기가 클수록 표현할 수 있는 점의 수와 각 점의 색상의 가지수가 많아진다. 바둑판의 예에서 바둑알의 색이 흰색과 검은색 2가지라고 한다면 각 칸에는 흰색이나 검은색 둘중 하나만이 놓여진다. 컴퓨터는 숫자를 기억하므로 흰색을 0으로 하고 검은색을 1로 한다면 각 칸에 대해 0이나 1만을 기억하면된다. 즉, 각 칸마다 메모리의 한 비트(Bit)를 지정해서 0과 1을 기억하면 되는 것이다.

1Bit			
○	흰색	0	0
●	검은색	1	0

더 나아가서 16가지 색상의 바둑알이 있다고 한다면 각 칸에는 16가지 색상의 바둑알중 하나가 놓여질 수 있고, 이를 제어하기 위해서는 각 칸에 16가지중에 하나의 바둑알을 기억해야한다. 이를 컴퓨터상에 서 기억하고자 한다면 각각의 색상에 0부터 번호를 부여해서 각 칸의 색이 0인지 1인지 아니면 15인가를 기억해야 할 것이다. 하나의 비트로는 0과 1밖에 기억할수 없으므로 0에서부터 15까지의 숫자를 기억하기 위해서는 4개의 비트를 사용해야한다. 즉, 0000 = 0, 0001 = 1, 0010 = 2, 1111 = 15의 방식으로 기억을 해야할 것이다.

4 Bit			
○	흰색	0	0000
●	검은색	1	0001
●	파란색	2	0010
●	녹색	3	0011
●	빨간색	4	0100
●	노란색	5	0101
⋮			
●	자주색	15	1111

이러한 방식으로 0부터 255까지의 256가지의 색상을 기억하기 위해서는 하나의 화소에 대해서 0부터 255중의 하나의 숫자를 기억해야 하므로 8개의 비트가 필요하고(28 = 255 이므로), 786,432개의 화소에 대해 256가지의 색상을 표현하기 위해서는 최소 786,432 × 8비트 = 6,291,456 비트가 필요하게 되는 것이다.

화면상에서 색의 원리

마지막으로 화면상에서 색을 나타내는 원리에 대해 알아보도록 하겠다. 화면의 기본 구성 단위인 화소는 형광 물질에 의해 빛을 발산하는데, 하나의

전자		화소
○	강하게 충돌 →	0
○	중간세기로 충돌 →	0
○		■

화소는 한가지 색상의 빛밖에는 나타내지 못한다. 과거의 흑백 화면에서는 모든 화소들이 하얀색의 빛을 발하게 구성되어졌다. 이러한 화소에 전자가 충돌하는데 그 충돌의 세기에따라 화소가 발산하는 빛의 세기가 결정된다. 화소에 전자가 강하게 충돌하면 아주 하얀색으로, 화소에 전자가 중간세기로 충돌하면 회색에 가까운 중간세기의 하얀색으로, 전자가 충돌하지 않으면 빛을 발산하지 않아서 검은색으로 나타나게 되는 것이다.

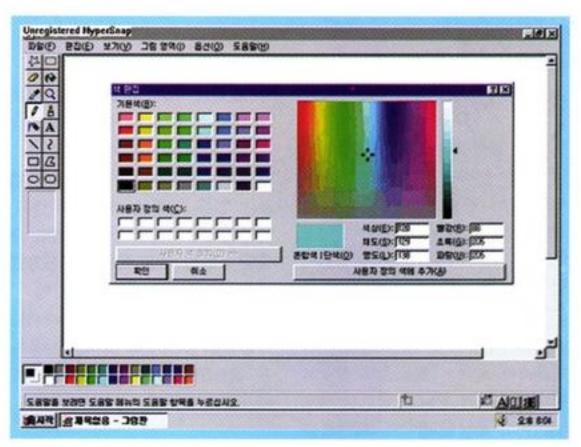
컬러화면의 화소구성 형태

흑백사진의 확대모습

이 원리를 확대시킨 것이 바로 컬러 화면인데, 바로 RGB라고 불리우는 빨강(Red), 초록(Green), 파랑(Blue)인 빛의 3원색을 조합하는 것이다. 빨강, 초록, 파랑 각각의 빛의 강도를 다르게하여 합하면 세상에 존재하는 모든 색상을 만들어낼 수가 있는 것이다. 컬러 모니터의 화면내에는 다음과 같이 3가지 색의 형광 물질이 칠해진 화소가 규칙적으로 배열되어져 있고 3개의 전자총이 있어서 각각의 색상의 밝기를 조절하여 세상에 존재하는 색상을 표현할 수 있는 것이다.

옆의 그림은 3가지 색의 밝기를 조절하여 원하는 색상을 만드는 모습이다. 화면의 오른편에 있는 빨강, 초록, 파랑의 수치를 눈여겨 보기 바란다.

RGB 조절

이제까지 알아본 사항들은 컴퓨터 그래픽을 이해하기위한 도움이되는 기초적인 것으로 상식으로서도 알아둘만한 사항들이다. 컴퓨터 그래픽에 보다 관심이 있는 독자는 더 자세히 알아보는 것도 좋을듯하다. 이 글의 초반부에서도 말한바와 같이 컴퓨터 그래픽은 우리 생활에 밀접히 다가와 있다. 그리고, 앞으로의 발전 가능성은 무한하다. 끝으로 컴퓨터 그래픽을 해보고 싶은 생각이 있는 사람은 앞으로 꾸준히 공부해서 우리나라 컴퓨터 그래픽의 수준을 세계적으로 끌어올리는데 기여하게 되기를 바란다.

마이크로소프트의 게임 도전 신작

헬벤더(Hellbender)

장르	슈팅	제작사	마이크로소프트
유통사	마이크로소프트(02-531-4500)		

발매중	586 이상	마우스 필수 키보드 지원
윈도 95	16메가 이상	55,000원

이야! 명중이다

타이틀

메인메뉴

마이크로소프트의 게임 시장 도전

최근 들어 마이크로소프트의 게임 시장 공략이 가속화되고 있다. 윈도 95가 출시되면서 '퓨리 3'란 슈팅 게임을 내놓았던 마이크로소프트는 그동안 게임 출시가 뜸했지만 헬벤더의 출시와 함께 많은 게임들을 쏟아내고 있다.

전형적인 3차원 슈팅 게임인 인터플레이 사의 디센트 2와 상당히 비슷한 면모를 지니고 있지만 윈도 95상에서 게임을 펼치기 때문에 디센트 2에 비해서 그래픽이나 게임 구성면에서 훨씬 나은 편이다.

무엇보다 헬벤더의 강점은 모뎀 플레이의 지원이다. 윈도 95가 자체적으로 모뎀 플레이 기능이 지원되기 때문에 인터넷이나 케이블 상에서 얼마든지 다중의 플레이어가 참여하여 게임을 펼칠 수 있다. 특히 게임의 특성이 전투기를 타고 날아다니면서 상대편의 목표물을 폭파시키는 형식이기 때문에 1:1 데스 매치를 펼칠 수도 있으며 때로는 협동 작전을 펼칠 수 있다. 여기에다가 자신의 난이도 별로 구성되어 있는 미션 형태이며 깔끔한 전투기 디자인은 정말 일품이다.

그리고 비행 시뮬레이션에서나 가능했던 각종 첨단 장비도 사용할 수 있으므로 한층 배가된 게임의 묘미를 만끽할 수 있다.

스토리 라인

지금으로부터 6년전 인디펜던트 행성 연합군은 그들이 창조한 전사 종족이자 가장 두려운 적인 바이언을 물리쳤다. 그들의 군대는 파멸되고 살아남은 몇몇 바이언은 안전한 우주 공간으로 도주했다. 게이머의 노력에 힘입어 연합군의 시민은 마침내 평화를 누릴 수 있었다. 그러나 우주는 항상 변하는 법이다

퓨어리 행성에 있는 바이언 요새의 파괴로 붉은 지옥과 초강력 폭발 탄소 동위원소가 비축되었다. 이에 따라 우주의 여기저기에 인디팬던트 행성 연합군을 연결하는 초대형 슈퍼 고속도로에 균열망이 생겼다.

전쟁으로 인한 피폐와 가난에 시달리던 많은 지구인들은 너무나 값비싼 대가를 치르고 평화를 얻었다. 반전 정서가 높아지고 시민들의 불안은 날로 커져갔다. 이러한 혼란의 뿌리는 바이언들이었다.

2일 전 바이언은 세벡에 있는 연합군의 조종사들을 모두 살해했다. 그들의 다음 목표는 연합군의 나머지 시민들이다. 플레이어는 지구인의 생존과 바이언의 지배를 좌우할 유일한 사람이다.

모선의 출발모습

우주 거함의 발진

국산 제작 3D 대전 액션 게임

파이터(Fighter)

장르 대전 액션		제작사 FE
발매중	486 이상	키보드, 조이스틱 지원
도스	8메가 이상	41,000원

프롤로그

무림의 질서가 깨어지면서 혼란이 계속되던 시절. 끊임없는 세력다툼은 무림의 각 문파들의 세력을 차츰 저하시켰고 그로인해 각문파는 하나 둘씩 봉문하게 되었다. 이시기 무림의 거장 무당파와 공동파가 해산되면서 잔여 세력을 모아 새로 만들어진 것이 무공파였다.

냉천. 그는 무공파의 마지막 장문인의 37대손으로 직업은 고고학자였다. 그는 무고의 원류를 찾아 헤매다가 타클라마칸 사막에 있는 사원에 가면 무공의 원류를 알아낼 수 있다는 소리를 듣게 된다. 수소문 해서 찾아간 사원의 문에는 12성좌의 표시가 있었고 12성좌의 정기를 이어받은 12명의 전사들이 있다는 사실도 알게 된다. 냉천은 이 12전사 중 최강자를 가려내야만 무고의 원류가 어디인지를 알 수 있다는 비밀을 알아내고, 각 별자리의 수수께기를 풀고 실존하고 있는 12전사의 행방을 찾아낸다. 한편 세계 각국에 흩어져 있는 12전사는 자신의 출생과 무공을 둘러싼 의구심을 품은 채 살아가고 있었다.

냉천은 그들에게 타클라마 사막의 신전으로 초대장을 보내 최강자를 뽑아 무공의 원류와 각 별자리와 관련된 수수께끼를 제의한다. 과연 최강자는 누가될 것이며 성좌를 둘러싼 수수께끼는 풀리게 될 것인가?

스토리적 요소를 가미한 대전 액션

기존의 대전 게임은 단지 싸우기 위한 캐릭터를 만들고 캐릭터에 따른 스테이지가 구성되었다. 하지만 파이터는 스토리적 요소를 가미해 투사들이 왜 싸워야하는지에 대한 명분을 주고 있으며 스토리에 따른 배경이 설정되어 있다.

광활한 평야, 구경꾼이 북적대는 곳, 중국식 건물 앞 등의 배경이 주류를 이루는 다른 대전과는 달리 사막 한가운데 아직 발견되지 않은 신비스러운 유적이 등장한다는 설정도 특이하다. 평범한 배경에 지친 유저라면 한 번쯤 신비스러운 장소에서 파이터의 고독과 공포를 느끼며 대전을 즐길 수 있다.

파이터의 모든동작은 연속기술이 가능한 동작이다. 무도가 한번 공격후 공격이 성공했을 때 그절호의 찬스에 공격이 끊어진다는 것은 약속 겨루기가 아닌 이상 진정한 파이터라고 할 수 없는 것이다. 파이터에서는 공격이 적중하여 성공하면 그 빈틈을 파고 들어 연속기술을 구사하는 것이다. 특히 캐릭터 중 권기찬은 12 연속까지 가능하다. 최근들어 다른 나라 게임에서도 한국 캐릭터가 등장한다. KOF'95에 김갑환, 장거한, 최번개 그리고 철권 2의 백두산이 있다. 그런데 이 태권도 스타일의 캐릭터는 가라데 기술이나 마샬아츠를 쓰는 캐릭터와는 그다지 차이가 나지 않으며 특색이 없다. 춤사위를 덩실덩실 흔들어 대다가도 생각할 수 없는 각도에서 공격이 들어오고 슬쩍슬쩍 회피하는 택견을 쓰는 캐릭터야 말로 특색이 있고 한국적 정서를 잘 드러낼 수 있는 캐릭터이다.

파이터의 권기찬이라는 한국 캐릭터는 이 택견 기술을 구사하는 캐릭터이다. 파이터 배경이 중국인 만큼 중국인 캐릭터가 많이 등장한다. 여기서 현실감을 주기 위해 각 유파의 기술을 정확히 구사하였다. 즉 신체의 힘과 스피드를 주로 다루는 외가권 형태의 공동파 권법이 있는가 하면 내공을 주로 다루는 무당파 무술을 쓰는 캐릭터가 있다.

시스템면에서의 특징이라면 스타게이지라는 역전 시스템과 오피스를 들 수 있다. 파이터의 스타게이지는 맞아야만 제 역할을 하는 게이지이다. 오피스는 일종의 상태창으로써 평상시에는 파이팅 카운터가 기록되지만 스타게이지가 꽉 찼을 때 표시가 되고 각종 상황을 보여주는 기능이다. 필살기가 적중했을 때 클린 히트가 표시되는 등 게임의 흥미를 돋구어주는 일종의 치어걸같은 것도 있다.

파이터 최강전 개최

- 예 선 전: 2월 1일부터 2월 20일까지 멀티씨티 각 체인점, 영업소
- 최 강 전: 2월 23일 10:00~18:00까지
- 참가자격: 파이터 공인 1단 이상, 세이브엠 회원
- 참가방법: 멀티그램이 인정한 단증을 소지하고 당일 행사장 참가.

사전에 참가 신청서를 제출해 참가 번호 획득

둠과 디센트의 혼합형

아모크(Amok)

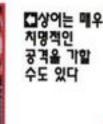
장르	액션	제작사	GT Interactive
유통사	KS Corporation(02-3142-6143)		

2월 예정	486 이상	키보드, 조이스틱 지원
도스, 윈도 95	8메가 이상	미정

악의 무리가 되어 전쟁을 진행

액션 아케이드의 개발업체인 스케빈저가 개발한 아모크는 둠과 디센트의 혼합형인 액션슈팅 게임이다. 행성 아모크에서 가장 거대한 두 기업사이의 전쟁은 마침내 끝나게 되었으나 이 전쟁기간동안 물자와 용병의 공급을 통해서 막대한 이익을 얻었던 정부기관은 새로운 전쟁을 일으켜 다시 한번 막대한 이익을 창출하기를 원했다. 그래서 그들은 슬램버드라고 불리우는 수륙양용 유니트의 조정사로 게이머를 고용하고 이에 따라서 게이머는 빌딩과 군기지, 심해 벙커 등을 파괴하면서 평화무드의 조성을 깨야 한다.

임무의 브리핑은 공격 목표물이 강조되면서 상세히 이루어지며 임무 중에 수행해야 하는 것들은 순차적인 명령에 따라서 완벽하게 완수해야 한다. 예를 들어 게이머가 연료창고를 파괴하려고 할 때는 그 뒤쪽에 위치한 군부대에 전기를 공급하는 발전기를 우선 파괴해야 한다.

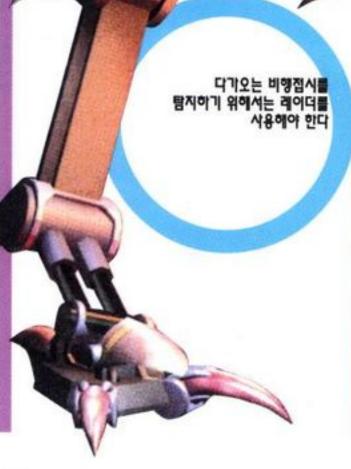
게이머가 탑승하게 될 슬램버드는 바다와 육지에서 사용할 수 있으며 지역에 따라서 조정법이 달라지며 3가지 방식으로 제공되는 제3자 측 전경은 적을 효과적으로 포착하여 신속하게 공격할 수 있게 해준다.

상어는 매우 치명적인 공격을 가할 수도 있다

육지와 바다에 다양한 무기 등장

한편 기업들은 자신들의 재산을 지키기 위해서 육지에 기갑 유니트, 고정 포대, 드로이드, 가미가제 딱정벌레, 강철턱을 가진 쥐부대를 준비시켰고 바다에는 상어, 삐쭉하게 생긴 구후라는 물고기와 무서운 잠수부대, 고정기뢰 등이 게이머를 맹공격할 것이다

이에 대항하기 위해서 플레이어가 쓸 수 있는 무기로는 작은 기겨 슈팅건과 바추카포, 무제한으로 쓸 수 있는 미니 캐논포, 휴대하기 편한 스탠다드 미사일, 일정한 지역에 있는 적대원과 지뢰들을 없애버릴 수 있는 폭탄, 특정 방어막을 부술 수 있는 대형 미사일 등이 있다.

게이머는 게임을 진행하면서 숨겨져 있는 탄약과 파워 업 아이템이 있는 비밀지역을 찾기 위해서 탐험을 계속해야 한다. 게임 진행시 나오는 7가지 종류의 사운드트랙은 매우 뛰어나서 게임의 흥미를 한층 더해주며, 게임의 액션은 매우 격렬해서 쉴 틈을 주지 않는다. 게임에서의 안개효과는 으스스한 상황을 연출시켜주는데, 특히 바다에서는 더욱 그러한 느낌을 들게 한다

다가오는 비행접시를 탐지하기 위해서는 레이더를 사용해야 한다

듀크 3D 액션 팩

듀크 뉴켐 3D:플루토륨 팩

장르	액션	제작사	GT Interactive
유통사	KS Corporation(02-3142-6143)		

3월 예정	486 이상	키보드, 조이스틱 지원
도스, 윈도 95	8메가 이상	미 정

다시한번 외계인의 침략을 막아라!

그 동안은 실력이 뛰어난 게이머들이 직접 제작한 듀크 3D의 비공식적인 스테이지들이 인터넷이나 통신을 통해 널리 공개되어왔다. 이번에 공식적으로 플루토륨 팩이라는 이름의 스테이지 확장판이 등장하였다. 이 확장판은 9개의 새로운 레벨과 무기, 적들이 추가되었으며 화면구성이 약간 달라졌다. 플루토륨 팩은 CD 1.3D버전을 1.4버전으로 업그레이드 해주며 이전의 3가지 에피소드에 새롭게 달라지는 것은 없지만 2~3가지의 엑스트라 옵션이 추가되었다.

프로텍터 드론

새로운 에일리언의 등장

이번 레벨에는 새로운 괴물인 프로텍터 드론이 등장하는데 먼거리에서 치명적인 슈링킹 광선을 쏘거나 근접시에는 날카로운 집게로 공격을 가하기도 하는 사나운 괴물이다. 또한 아주 사악한 보스인 퀸 에일리언이 새롭게 등장하는데 프로텍터 드론이 이 보스를 지키고 있다. 기존의 돼지경찰들에게는 새로운 전투탱크가 제공되는데 이 1인용의 미니탱크는 돼지경찰에게 빠른 공격력과 뛰어난 방어력을 부여하며 이 탱크 뒤에 있는 스위치는 자폭장치로 작동하면 엄청난 폭발이 일어나므로 작동시에는 빨리

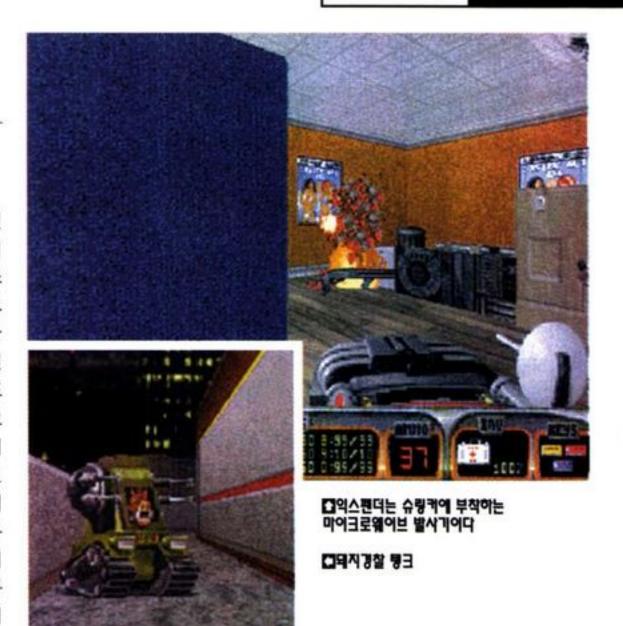
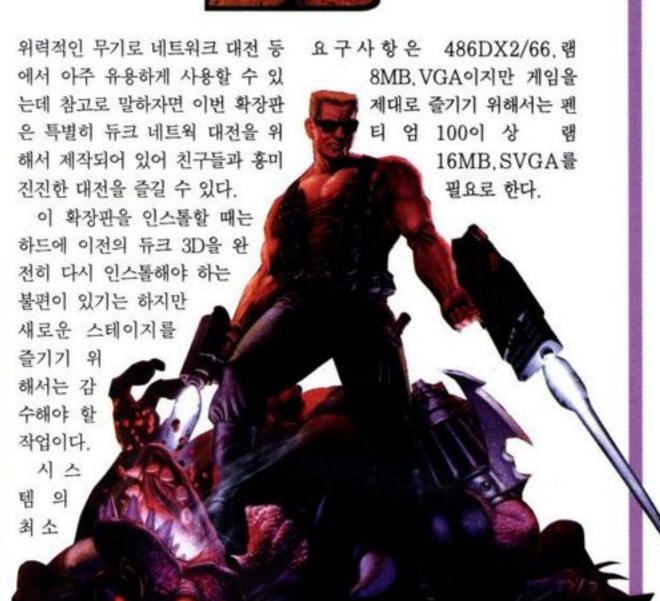
달아나는 것이 좋다.

새롭게 등장하는 무기중의 하나인 익스팬더는 슈링커에 연결하여 상대방에게 마이크로웨이브를 발사하여 폭발할 때까지 부풀게 만드는 위력적인 무기로 네트워크 대전 등에서 아주 유용하게 사용할 수 있는데 참고로 말하자면 이번 확장판은 특별히 듀크 네트웍 대전을 위해서 제작되어 있어 친구들과 흥미진진한 대전을 즐길 수 있다.

이 확장판을 인스톨할 때는 하드에 이전의 듀크 3D을 완전히 다시 인스톨해야 하는 불편이 있기는 하지만 새로운 스테이지를 즐기기 위해서는 감수해야 할 작업이다. 시스템의 최소 요구사항은 486DX2/66, 램 8MB, VGA이지만 게임을 제대로 즐기기 위해서는 펜티엄 100이상 램 16MB, SVGA를 필요로 한다.

아니 이런 끔찍한 일이!

익스팬더는 슈링커에 부착하는 마이크로웨이브 발사기이다

돼지경찰 탱크

금강기획의 첫 진출작

이레디케이터(Eradicator)

장르	액션	제작사	어코레이드
유통사	금강기획(02-527-4607)		

3월 예정	486 이상	키보드, 조이스틱 지원
도스, 윈도 95	8메가 이상	미정

화염이 작렬하는 치열한 전투

'Picture In Picture'모드를 이용하면 상대방의 움직임을 볼 수 있다.

스파이더 폭탄은 아주 유용한 무기이다.

어코레이드가 제작한 3D 슈팅 게임

하드볼시리즈로 유명한 어코레이드의 3D 슈팅게임인 이레디케이터가 국내에 정식으로 출시된다.

이레디케이터에는 완전히 다른 게임플레이의 경험을 제공하는 세 명의 독특한 캐릭터가 등장하는데 고양이의 얼굴을 가진 여자용병인 엘레나는 다른 캐릭터처럼 강하지는 않지만 행동이 민첩하며 죽기 쉬운 캐릭터이며 도마뱀 전사인 캄차크는 가장 힘이 강하고 잘 죽지는 않지만 행동이 느린 편이며 인간에 가까운 전사인 댄 블레이즈는 엘레나의 민첩성과 캄차크의 강한 힘의 두가지 특성을 합쳐 놓은 캐릭터이다.

게이머는 주인공시점과 제3자 시점의 2가지 시점 선택을 통해서 주위에서 일어나는 모든 상황변화에 빠르게 대처해 나갈 수 있으며 게임상에서 게이머가 격렬한 공격을 당하거나 주위에 폭탄 등이 터졌을 때는 무중력 상태, 마찰력, 중압감, 원심력 등의 물리적인 힘을 느낄 수 있도록 3차원상의 물리법칙을 적용하여 게임을 제작하였다.

그리고 단순히 눈앞에 보이는 모든 것을 파괴하는 다른 여타의 슈팅게임과는 달리 이레디케이터는 게이머에게 외계인 요새의 다양한 지역을 탐험하면서 아주 다양한 전투기술과 날카로운 문제 해결능력을 발휘하도록 만든다.

플레이어가 게임을 진행해가면 갈수록 게임상의 인공지능(AI)은 계속 높아지며 점점 영리해지면서 상호 작용적인 공격을 구사해 오는 교활한 적들이 등장한다.

또한 게이머는 점점 그 난이도가 높아지는 총 25개의 레벨에서 특정목표를 가지는 임무를 부여받게 되는데 이에 따라서 더욱 전략적이고 도전적인 게임 플레이가 요구되어지는데 적 지역을 둘러싸고 있는 에너지빔을 통과할 수 있는 비밀의 장소를 찾아야 하는 것이 그 한 예이다.

왼쪽부터 엘레나, 캄차크, 댄 블레이즈의 순이다.

8명의 멀티 플레이어 지원

이레디케이터는 네트워크상에서 최대 8명의 멀티 플레이어가 동시에 게임을 즐길 수 있으며 이때에 이 게임의 독특한 'Picture In Picture'모드를 이용하면 화면 좌측 상단에 작은 화면이 나타나고 이를 통해서 상대방 플레이어의 동향를 감시할 수 있다.

그리고 보너스로 자신만의 맵을 디자인할 수 있는 전체 레벨의 에디터가 게임안에 들어 있다.

게이머가 사용할 무기로는 공격효과가 크고 원격조정이 가능한 스파이더 폭탄, 유도미사일, 지뢰, 적집단을 한꺼번에 전멸시킬 수 있는 클러스터 폭탄 등 15가지의 새로운 무기들이 있다.

최소 시스템 요구사항은 486DX2/66, 램 8MB, 45MB의 하드 디스크이지만, 게임을 제대로 즐기기 위해서는 펜티엄90이상, 램 16MB이상 85MB의 하드 디스크가 필요하다.

에어리어 51(Area 51)

슈팅	GT Interactive	윈도95

아타리가 오락실용으로 제작하여 많은 인기를 끌었던 슈팅건 게임인 Area 51이 윈도95용으로 등장한다. 공식적으로는 존재하지 않는 지역인 에어리어 51은 최근에 대단한 주목을 받았는데 그 이유는 바로 정부의 비밀기지라고 소문이 나있던 이곳에 에일리언이 침입했다는 소식때문이었다. 그래서 이곳에 에일리언들을 섬멸하기 위한 군 특수부대가 투입되었고 게이머는 특수부대의 일원이 되어 에어리어 51에 투입된다. 게이머는 지정된 스크린안에서 기지내를 이동하면서 이전에는 기지 관리인이였으나 이제는 에일리언 새끼의 숙주가 되어버린 회색 피부의 좀비와 다 자란 에일리언들을 없애야 한다.

컴퓨터, 통, 유리창같은 화면상의 거의 모든 아이템을 쏘아서 없앨 수 있고 생명력이 줄어들기는 하지만 같은 부대원도 쏴서 죽일 수 있다. 또한 폭발장면이 아주 사실적으로 표현되었는데 특히 바닥에 흩어져 있는 노란 통을 쐈을 때 확실히 느낄 수 있다.

게이머는 탄약상자를 쏘아서 이를 얻을 수 있으며 공중에 떠있는 파워업을 쏘아 무기의 성능을 올릴 수 있다. 버츄얼 캅처럼 그래픽을 폴리곤방식을 배제하고 적들은 비트맵방식으로 게임상에 종종 등장하는 같은 부대원들은 배우들의 영상으로 제작하였다.

캡틴 퀴저(Captain Quazar)

액션	스튜디오 3DO	윈도 95

사이크론 스튜디오의 3DO용 액션 아케이드 게임 캡틴 퀴저가 스튜디오 3D사를 통해서 윈도95버전으로 컨버전되어 출시된다.

금발머리에 뽀빠이같은 턱을 가진 캡틴 퀴저는 은하계의 악당들을 소탕하라는 명령을 받아 10가지의 임무를 완수해야 한다. 퀴저는 게임시작시 제공되는 대형 총과 미사일, 수류탄 등의 무기를 사용하여 벽, 빌딩, 저장탱크, 공장 등을 잿더미로 만들면 그 안에서 탄약과 구급약 그리고 가끔씩 보너스 생명을 얻을 수 있다. 그리고 그 안에서 백색 깃발을 휘두르며 투항해 오는 적들을 볼 수도 있는데 그들에게서 텔레포트 코드나 돈을 얻을 수 있으며 비밀 스테이지를 알아낼 수도 있다. 이 게임의 단점이라고 한다면 오프닝 화면과 액션사이의 로딩시간이 너무 길다는 것과 적들이 엉뚱한 곳에서 갑자기 튀어 나와서 플레이어를 황당하게 만들 때도 있다는 점이다.

니트로 레이서(Nitro Racers)

레이싱	스튜디오 3DO	윈도95

아타리의 고전 아케이드 레이싱 게임인 슈퍼 스프린트가 스튜디오 3DO사에 의해서 니트로 레이서

라는 이름으로 새롭게 등장한다. 화려한 SVGA의 그래픽을 자랑하며 최대 8명의 플레이어가 빠른 속도의 박진감 넘치는 레이싱게임을 즐길 수 있으며 부드럽게 렌더링된 레이싱 트랙과 1600 프레임의 애니메이션으로 묘사된 경주차의 스프라이트등은 플레이어에게

레이싱의 즐거움을 한층 더해 줄 것이다. 최근에는 뛰어난 리얼리티의 3D 레이싱 게임이 유행이기는 하지만, 단순한 드라이브의 즐거움 외에는 주는 것이 없기 때문에 니트로 레이서는 색다른 재미를 줄 수 있다.

터널 B1(Tunnel B1)

슈팅	오션	도스, 윈도95

플레이스테이션용으로도 출시되었던 3차원 슈팅 아케이드 게임으로 게이머는 플래팅 호버를 타고 혼돈의 터널을 나아가면서 점점 맹렬해지는 적들을 무찔러야 한다. 게임중에 플레이어는 화염방사기, 지뢰, 미사일등의 무기를 얻을 수 있으며 무기의 성능을 향상시켜주는 아이템을 입수할 수도 있다. 적들은 방어용 유니트와 정찰기, 헬리콥터, 탱크와 공격용 유니트로 나뉘어져 있으며 가끔은 은폐물을 만들어 적들이 숨기기도 해서 플레이어가 예기치 못했던 공격을 받을 때도 있을 것이다. 이 게임의 룰이 있다면 적을 죽이던지 아니면 죽임을 당하는 것이다.

GAME POWER ACTION

NBA LIVE 97

REVIEW

장 르
스포츠
시스템 요구사항
486 이상/램 16메가 이상/마우스, 조이스틱, 키보드 지원
발 매 일
발매중
가 격
45,000원
유 통 사
동서산업개발 02-3662-8020
제 작 사
EA 스포츠

양팀 전력 비교표

EA 스포츠의 97년도 스포츠 시리즈 두번째 게임인 NBA LIVE 97이 신비한 베일을 벗었다. 예전 96버전에 실망했던 게이머들에게는 더없이 좋은 선물이 될 것으로 보이는 이번 97버전은 농구 게임의 진수라 볼 수 있다.

프롤로그

게임의 전체적인 구성면은 95, 96버전에 비해 크게 달라진 바가 없지만 게임 외적 구성만큼은 화려해졌다. 먼저 그래픽이 SVGA고해상도로 깔끔해지고 화려해졌다. 아마도 얼마전 출시되었던 FIFA 97보다도 한 차원 높은 수준의 그래픽을 보여주는 듯 싶다.

두번째로 사운드의 경우는 미국 TNT 전문 앵커가 직접 해설하는 생중계 방식으로서 관중들의 환호성과 어울려 게임의 분위기를 더욱 돋구어 준다.

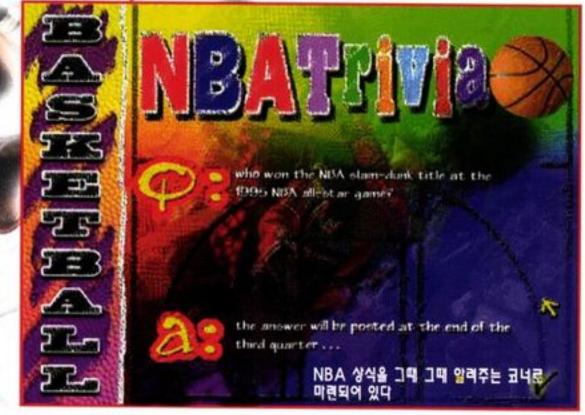
세번째로 버추얼 스타디움 기법을 지향하는 다양한 카메라 앵글이다. 경기장 곳곳에 설치된 카메라로 보여주는 경기 장면은 선수 얼굴 하나하나까지도 생생히 보여준다.

네번째로는 리플레이 모드의 강화이다. 예전만 하더라도 덩크슛 같은 장면을 슬로우 모션으로만 보였지만 이제는 리플레이 모드가 화면에 나타나면서 그 장면을 다시 한번 감상할 수 있도록 해주고 있다. 특히 하이라이트 기능과 줌 기능을 이용하여 선수의 팔 움직임 하나 하나까지도 정확히 보여주고 있는 것이 장점이다.

다섯번째로는 분위기의 새로운 변화이다. 예전만 하더라도 딱딱한 글씨체나 너무 정형화된 선수 사진이 게임의 분위기와는 맞지 않았다. 그러나 이번 97버전에서는 분위기를 더욱 돋구기 위해서 글씨체와 선수들의 사진이 모두 개성적으로 바뀐 것이 새롭다고 할 수 있다. 여섯번째로는 더욱 충실해진 팀 데이터이다. 97 시즌에 새로이 트레이드 된 선수들을 추가로 넣었으며 조던이나 바클리 같은 선수들도 얼굴은 보이지 않지만 가상의 선수로 등장하게 되었다. 이렇게 많은 면모가 달라졌기 때문에 이번 NBA LIVE 97은 역대 최고의 농구 게임 타이틀을 거머쥐지 않을까 벌써부터 기대가 된다.

NBA 상식을 그때 그때 알려주는 코너로 마련되어 있다

아케이드 모드와 시뮬레이션 모드

NBA LIVE 시리즈의 경우 처음 게임 시작 메뉴에서 아케이드

올라주원과 숀 켐프를 트레이드 하다

다양한 카메라 모드를 지니고 있어 실감나는 경기 화면을 내내 지켜볼 수 있다

리바운드 싸움은 정말로 치열하다

모드와 시뮬레이션 모드 중 하나를 선택할 수 있게 된다. 먼저 아케이드 모드는 게임룸 방식으로서 선수의 체력이 절대로 떨어지지 않는다. 그리고 반칙에 제한이 없으며 기타 제한 조건이 없는 진짜 액션 농구인 셈이다. 그러나 시뮬레이션 모드의 경우는 철저히 반칙을 지적하며 선수 체력이 따로 메뉴에 그래프로 표시된다. 그리고 슛 정확도나 기타 규칙 등도 실제와 같이 적용된다. 따라서 게이머의 취향에 따라 두가지 모드 중 하나를 선택하여 게임을 하기 바란다.

또한 NBA LIVE 시리즈에는 커스텀(Custom) 방식이 있어 게이머 임의로 규칙을 정하여 저장해 놓는 방식이 있다. 즉 게이머가 아케이드 모드와 시뮬레이션 모드의 중간 방식을 취하고 싶다면 커스텀 방식에 마우스를 클릭한다. 그 다음 게임 내의 규칙 지정 메뉴에서 룰 조정 메뉴로 들어가서 각 질문에 ON/OFF로 대답하면 원하는 경기 규칙 방식대로 게임을 즐길 수 있다.

터보 키 사용의 테크닉

터보 키는 PC용 농구 게임 중에서는 NBA LIVE 시리즈 농구 게임에서만 쓰이는 기능이다. 게이머는 이 기능을 가지고서 재빠르게 선수를 이동시킬 수 있다. 잘만 이용할 수 있다면 공격과 수비 모두 활용도를 상당히 높일 수 있다. 하지만 너무 자주 사용할 경우에는 아케이드 모드에서야 상관이 없지만 시뮬레이션 모드에서는 선수 체력이 급격히 저하되기 때문에 지나친 사용은 금물이다.

우선 공격 시에 이 키를 이용할 때는 속공, 공격으로 들어가 골문 앞에 있는 선수에게 패스를 할 때에 터보 키를 누른다. 그러면 패스를 받은 선수가 골문을 향해 쏜살같이 달려나가서 바로 수비 선수 없이 레이업 슛이나 덩크슛을 보여준다. 하지만 공격 시에는 수비 선수가 이미 자리를 잡고 있는 상태에서 이 키를 눌러 밀고 들어갈 경우 오펜스 파울(공격자 파울)을 범할 수 있다. 따라서 가능한 한 노마크 상태에서 사용한다. 그리고 이 기능의 진가를 발휘하는 선수들은 주로 주력이 빠른 선수들이다. 왜냐하면 가드나 포워드의 경우는 빠른 발을 가지고 있어 상대편 수비 선수 사이를 헤치고 다니면서 다양한 플레이를 펼칠 수 있기 때문이다.

그리고 터보 기능을 가지고 상대 수비 선수가 있는 상태로 런닝슛을 쏠 경우 상대의 반칙을 유도하여 골이 들어간 후에 보너스 원샷을 얻을 수도 있다. 따라서 게임에 숙련된 게이머라면 본 기능을 공격 시에 다양한 방향으로 응용해 볼 수 있다. 반대로 수비 시에 터보 키를 이용할 때는 주로 아케이드 모드 선택시 상대 선수가 볼을

선수 교체 화면

가지고 있을 때 고의 반칙으로 상대 선수를 밀어내어 공을 빼앗을 수 있는 장점이 있다. 이 방법이 좀 비신사적이기는 하나 아케이드 모드인 만큼 마음껏 고의반칙을 즐겨 볼 권리가 있다. 시뮬레이션 모드에서도 이 방법을 써서 공을 빼앗을 수도 있으나 상당히 교묘한 기술이 필요하다. 시뮬레이션 모드에서 그냥 이 기능을 사용때에는 상대편 선수를 밀치게 되므로 곧바로 심판이 휘슬을 불어 디펜스 파울이 선언되기 때문에 주의를 기울여야 한다. 그러나 만약 상대편 선수가 노마크로 들어올 때 1:1 상황이라면 과감히 반칙으로 끊어서 이점을 볼 수도 있다.

혹은 상대편 선수가 거의 엔드라인이나 라인 바깥에 붙어서 공격해 들어올 때 상대편 선수를 고의적으로 선 바깥으로 밀어내어 자신의 볼로 얻어낼 수 있는 장점이 있다. 따라서 터보 기능을 적절히만 사용할 수 있다면 수비 시에서도 의외로 많은 도움을 얻을 수 있으리라 보인다.

실제 TV 중계를 연상케 한다

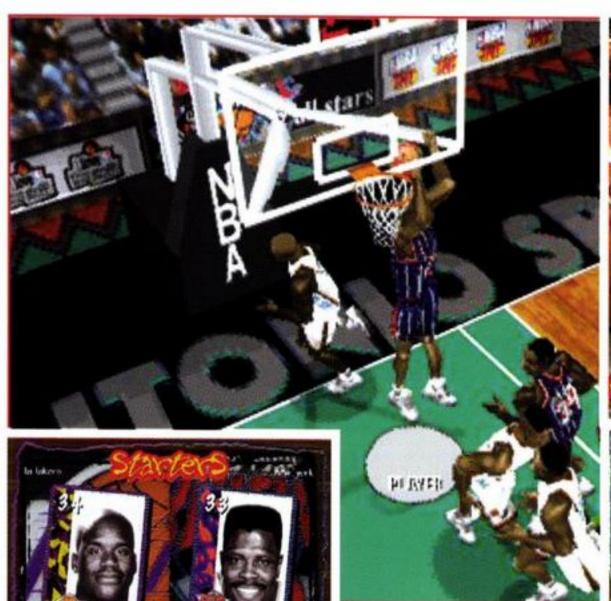
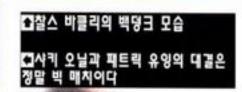
리플레이(Replay) 모드

본 게임의 장점 중에 하나가 어떤 상황에서든지 즉시 카세트 로딩 방식으로 리플레이를 해볼 수 있다는 것이다. 따라서 게임 도중이라도 방금 지나간 장면을 다시 보고 싶다면 〈ESC〉키를 눌러서 리플레이 바에 마우스를 클릭 하면 된다. 리플레이를 보는 방식은 일반 비디오 방식과 흡사하여 마우스를 이동하여 그 장면 장면을 순간 로딩 방식으로 감상할 수 있다. 또한 카메라도 다양한 각도에서 잡기 때문에 여러 가지 화면에서 비춰진 선수들의 모습을 볼 수 있다.

⬆찰스 바클리의 백덩크 모습

⬆샤킥 오닐과 패트릭 유잉의 대결은 정말 빅 매치이다

⬆치어리더들의 신나는 응원전을 동영상으로 감상할 수 있다

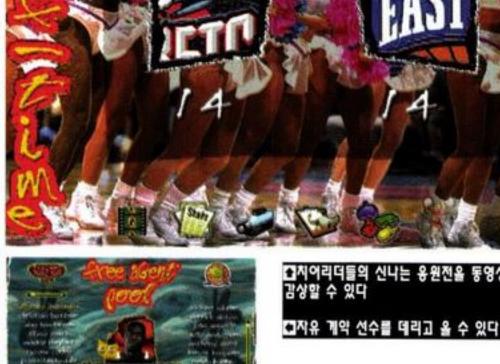
⬆자유 계약 선수를 데리고 올 수 있다

멋진 프리드로 샷을 쏘자

게임에서 자신이 공격 시에 상대방이 슛동작에서 반칙을 하거나 팀반칙에 걸렸을 때에 자유투가 주어진다. 옛날 고전 NBA나 얼마전 NCAA 2의 경우에는 주로 운에 의존하여 때론 들어가고 때론 들어가지 않는 예측할 수 없는 상황이었다. 하지만 NBA LIVE 97에서는 거의 선수 데이터에 의존하였으며 여기에 게이머의 기술도 함께 들어가도록 구성되어 있다.

먼저 자유투를 얻어내면 화면 왼쪽 상단에 그래프가 가로와 세로에 한 개씩 놓여져 있으며 그 사이에 공이 왔다갔다 할 것이다. 그 공을 일단 가로의 중간에 정확히 맞춰 보자. 이때에는 플레이어의 순발력이 절실히 요구된다. 공을 맞춘 후에 다시 세로에 가도록 공을 맞춰 보자. 그런 후에 선수가 슛을 쏘는데 만약 두 곳 모두 거의 가운데 부분에 맞췄으면 골인이 된다. 하지만 둘 중 하나라도 어긋날 경우 공의 높낮이나 방향이 달라서 링을 맞고 튀어나오게 된다. 이 자유투에서 공이 그래프를 왕복하는 속도는 그 선수의 프리드로률(자유투 정확도)에 좌우된다. 만약 그 속도가 느릴 경우에는 자연히 그래프의 가운데 부분을 맞출 확률이 높아지기 때문에 슛을 쉽게 성공시킬 수 있다.

주로 각 팀의 슈팅 가드들은 야투율이 높은 선수들이기 때문에 자유투를 쉽게 성공할 수 있다. 그 반면 센터는 야투율이 낮은 선수들이 많으므로 자유투에서 실패 확률이 많다. 따라서 역으로 생각하여 보면 게이머가 게임 막바지에 고의로 반칙할 일이 생겼을 때에는 상대편의 센터나 파워 포워드 등 슛 정확도가 낮은 선수에게 고의 반칙을 한다. 그러면 상대편 선수는 자유투를 실패하게 되면서 게이머는 시간을 벌면서 다음 공격 기회에 멋지게 승부를 뒤집을 수 있는 여유가 생기게 된다.

선수 교체하기

게임 중에 선수의 체력 문제나 작전을 변환시키기 위해 선수 교체를 하게 된다. 우선 경기 도중에 선수를 교체하기 위해서는 일단 공이 바깥으로 나가서 경기 시계가 멈춰진 상태에서 〈ESC〉키를 누르면 된다. 만약 경기 도중이라던가 한창 게임이 진행 중에 〈ESC〉키를 눌렀을 경우에는 타임아웃 메뉴에서 작전 변경이나 룰 변경, 옵션 등의 제한된 메뉴만 조작할 수 있게 된다.

일단 교체가 가능해졌으면 선수 목록표에서 교체할 선수를 고른다. 교체할 선수에서 포지션 넘버를 빼앗으면 이제 자신이 경기에 투입할 선수에 마우스를 클릭하여 포지션 넘버를 기록한 후에 빠져 나오면 된다. 만약에 각 선수에 대한 데이터를 보고 싶으면 화면 하단에 있는 〈VIEW〉에 클릭하여 그 선수에 대한 최근 기록 데이터라든지 게임 내에서의 기록 등을 살펴본다.

초보자들의 경우 한가지 의아해 할 점은 게임 도중에 컴퓨터 임의로 선수를 교체하는 것을 볼 수 있다. 이것은 게이머가 초기에 전체적인 게임 룰에서 '컴퓨터 임의 교체'를 ON으로 맞춰 놓았기 때문이다. 따라서 이 경우에는 자신이 교체한 선수의 쿼터가 끝난 다음에는 다시 원래 선수로 교체되게 되는데 이러한 임의 교체가 싫다면 아예 경기룰을 처음 게임 스타트시 고쳐 주면 된다.

하지만 이러한 기능도 시뮬레이션 모드에서는 쓸모가 있다. 왜냐하면 경기 도중 지나치게 게임에 열중하다 보면 각 선수의 체력을 챙겨 주기가 쉽지 않다. 이러한 때에 컴퓨터가 자동적으로 체력이 부족한 선수를 그에 합당한 선수로 고쳐 주면 경기를 진행하는데 상당히 편리하다.

NBA LIVE 97의 묘미는 역시 덩크슛

덩크슛과 아리우프는 농구의 묘미이며 이 게임의 최고 하이라이트이다. NBA LIVE 97의 경우에는

NBA LIVE 97의 반칙 체계에 대하여

NBA에서는 우리나라 농구와는 달리 6반칙 퇴장을 적용하고 있다. 따라서 이 게임에서도 6반칙을 하였을 경우는 자동으로 퇴장하여 다른 선수와 교체해야 한다. 또한 팀반칙은 각 팀의 쿼터당 반칙수가 5개 이상이 되었을 때는 반칙 때마다 자유투가 주어지게 된다.

또한 고의적인 반칙이나 선수가 다치는 심한 반칙일 경우 인터네셔널 파울을 주어서 그에 합당한 자유투와 공격권을 준다. 게임 중에 각 선수의 반칙 수나 팀반칙은 반칙할 때마다 화면에 그 선수의 사진과 함께 표시되기 때문에 게임 상태에 따라 반칙 수를 적절히 조정하기 바란다

자유투 모습

로드맨의 리바운드

올스타팀은 예전보다 막강해진 느낌이 든다

CD-ROM내에 들어 있는 방대한 데이터 양을 바탕으로 하여 실제 각 선수의 덩크슛 모습까지 고려해 덩크슛을 구사하고 있다. 예를 들어 LA 레이커즈로 이적한 샤키 오닐의 덩크슛과 휴스턴 로켓츠의 주전 센터인 올라주원의 덩크슛의 모습이 서로 다른 것을 확실히 보여 주고 있다.

우선 덩크슛을 하기 위해서 별다른 키조작이 필요한 것이 아니다. 단지 순간적인 상황에 따라 컴퓨터가 임의로 덩크슛 동작을 만들어 준다. 즉 골대 가까이 갔을 때 현재 볼을 드리블 하고 진행 상태인 경우에서는 상대편 수비 위치를 고려하여 슛 버튼을 누르면 순간적으로 덩크슛으로 이어진다. 하지만 터보 키를 누른 상태에서 골문을 향해 드리블 하면 레이업 슛으로

조던은 24번을 달고 있지만 끝내 얼굴을 비추지 않는다

이어지거나 슬램 덩크로 이어질 수도 있다.

또한 아리우프의 경우에는 일단 드리블을 하고 들어갈 때 패스를 받을 선수의 위치 선정이 중요하다. 패스를 받을 선수가 골문 근처에 있을 경우에 일단 패스로 들어가면 자동으로 그 선수는 공중으로 치솟으면서 아리우프 자세가 된다. 이때 그 선수가 공을 잡으려는 상태에서 〈ENTER〉키를 눌러 슛동작으로 들어가면 완전한 아리우프 동작이 완성된다. 그러나 아리우프를 하려는 선수가 공중에 이미 뜬 상태에서 〈R-SHIFT〉키를 누르면 공중에서 다시 다른 선수에게 패스를 하게 되면서 또 다른 찬스를 노릴 수 있게 된다.

하지만 덩크슛이나 아리우프 모두 상대편 수비 선수의 위치 등을 잘 보고서 진행해야 한다. 국내 농구 게임이야 덩크슛을 할 경우 슛 블러킹을 하는 선수가 드물지만 NBA의 선수들은 화려한 점프력과 신장을 가지고 있기 때문에 얼마든지 슛 블러킹이 가능하다. 따라서 완벽한 덩크 찬스라고 생각되어도 상대편 선수의 노련한 수비로 인하여 멋지게 슛 블러킹을 당할 수도 있다. 반대로 아리우프는 일단 공을 잡은 선수가 공중에 뜬 상태이기 때문에 고의 반칙만 아니라면 성공될 확률이 일반 덩크슛에 비해 높은 편이다.

덩크슛의 경우에는 선수 각 개인 데이터마다 덩크슛을 할 수 있는 수치가 표시되어 있는데 분명히 LA 레이커스의 샤키 오닐과 샤롯 호네츠의 보거스와는 엄청난 차이를 이룬다. 따라서 가능한 한 덩크슛은 포워드 이상의 선수에게 시키는 편이 좋으며 가드는 노마크 찬스일 때에나 레이업 슛을 시도하는 편이 유리하다. 만약에 자신의 편의 선수의 포지션이 가드인 상태에서 상대편 수비인 센터와 동시에 떴을 때에 밀리는 것은 당연하며 슛 블러킹을 당하거나 수비 선수의 몸싸움에 밀려서 튕겨나가기 십상이다. 주로 팀마다 덩크슛을 하는 것도 차이가 있는데 예를들어 뉴욕 닉스와 같이 공격력이 강한 팀은 공격 패턴이 외곽슛보다는 찬스를 잘 잡아서 골 밑에서 덩크슛이나 레이업 슛을 많이 시도하는 편이다. 그리고 디트로이트 피스톤즈와 같은 팀은 외곽슛을 많이 던지는 팀이다. 따라서 상대편의 특성에 따라 덩크슛을 블러킹하는 수비 패턴이 있는데 이러한 패턴은 아래와 같다.

우선 자신의 팀의 주력 센터를 일단 골 밑에 포진시켜 놓는 것이 좋다. 물론 게임 상황에 따라 얼마든지 달라지게 되겠지만 우선 상대편의 강한 덩크슛 공격을 막기 위해서는 센터가 골 밑을 지키는 것이 기본이다. 그럴 경우 상대편은 주로 외곽슛으로 돌리거나 일반 슛을 시도하게 된다. 만약에 상대편이 덩크슛을 감행할 시에는 즉시 공중으로 떠서 블로킹 자세를 취하거나 골 밑 근처에서 약간 멀리 있을 경우에는 터보 키를 눌러서 재빠르게 블로킹 자세를 취한다.

센터끼리의 대결이었을 때 적절히 타이밍을 맞춘다면 아무리 상대편 공격 선수가 샤키 오닐이라고 할지라도 밀려나지 않는다. 그러나 조금이라도 타이밍이 늦는다면 상대편의 강한 슬램 덩크와 함께 우리편 수비 선수는 뒤로 튕겨나가게 될 것이다. 이렇게 되면 공격자 반칙도 얻어내질 못한 채로 상대방에게 슛 찬스만 줘버린 무의미한 결과가 나타나게 될 것이다.

키조작 안내

본 게임에서는 네 가지의 입력 도구가 지원된다. 조이스틱1, 조이스틱2, 마우스, 키보드로 구성된다. 입력 도구는 게임에서 팀을 설정한 후 결정하게 되는데 일단 마우스를 가지고 자신이 게임 할 때 사용하게 될 입력 도구 그림에 마우스를 클릭하면 된다. 만약에 여기서 클릭하지 않고 그냥 넘어간다면 막상 게임에 들어가서 컴퓨터 둘이서 임의로 게임을 보는 데모 게임이 되어 버린다. 여기서 조이스틱이나 마우스를 사용하는 게이머라면 감도조정을 택하면 되겠지만 키보드를 사용하게 될 게이머는 컨피그(Configure) 메뉴에서 키배열 조정을 할 필요가 있다. 기본적으로 키패드가 주된 방향키이며 슛키는 〈ENTER〉 패스키는 〈RIGHT SHIFT〉이지만, 터보 키가 〈INSERT〉키로 일반 사용자들이 사용하기에는 약간 불편하게 배열되어 있다. 특히 터보 키는 게임 중에 선수를 움직이는데 상당히 중요한 역할을 하여 자주 쓰이게 된다. 그러나 불편하게 배열되어 있을 경우 촉각을 다투는 농구 게임에서 상당히 치명타이다.
따라서 터보 키는 〈'〉키가 오히려 더욱 좋다. 그 이유는 〈ENTER〉키와 〈RIGHT SHIFT〉키와 조화를 이루어 실제 오락실과 같은 키배열 방식을 가져서 그동안 오락실용 농구 게임에 익숙해였던 많은 게이머들이 좀더 편리하게 게임을 즐겨 볼 수 있으리라 보인다.

로드맨은 여전히 빨간 머리로 등장한다

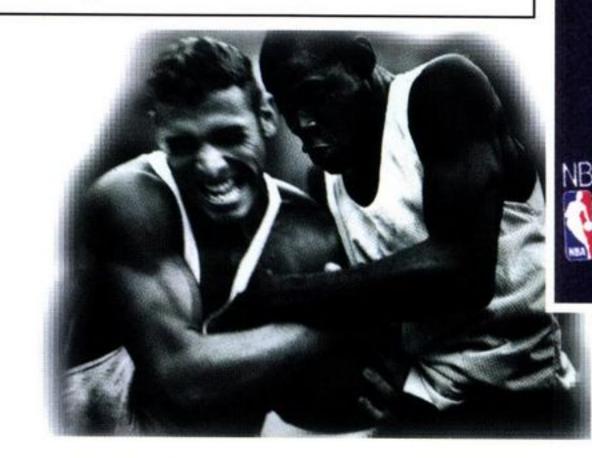
GAME POWER ACTION

REVIEW

장르
스포츠
시스템 요구사항
586 이상/램 16메가 이상/마우스, 조이스틱, 키보드 지원
발매일
발매중
가격
55,000원
유통사
마이크로소프트 02-531-4500
제작사
마이크로소프트

NBA 풀 코트 프레스의 경우는 키조작이 공격과 수비 시에 약간의 차이가 있는 편이다. 아마도 NBA LIVE 시리즈에 익숙해진 게이머에게는 약간 혼동이 될 수 있다. 그러나 아래에 있는 키는 디폴트 값이므로 게이머가 원하는 키배열로 맞추면 게임을 훨씬 쉽게 풀어 나갈 수 있을 것이다.

NBA 풀코트 프레스

마이크로소프트가 게임제작을 선포한 후 3가지의 게임이 출시하였다. 특히 이들 게임은 모두 윈 95전용으로 이번에 소개하는 게임은 사실적인 동작이 보이는 NBA 풀 코트 프레스이다.

시작하기 전에

윈도 95나 한글 오피스 같은 운영 체계 및 관련 어플리케이션을 주로 만들어 온 마이크로 소프트가 게임계에서 사고를 치기 시작했다. 바로 생각지도 못한 NBA 농구 게임이 등장한 것이다. 이름하여 NBA 풀 코트 프레스인데 윈도 95 전용 농구 게임으로는 최초의 게임으로 기록된다. 비록 선수들의 모습이나 동작이 이번에 출시된 NBA LIVE 97에 비해 약간 떨어지는 수준이긴 하지만 윈도 95를 이용하여 어느 정도 깔끔한 화질을 제공하고 있다.

또한 시애틀 슈퍼 소닉스의 아나운서를 기용하여 실감나는 라이브 게임 중계를 펼치고 있다. 선수 데이터만큼은 다른 농구 게임에 뒤지지 않을 정도로 최신 데이터를 바탕으로 하였다. 어떻게 보면 NBA LIVE 97보다도 선수 데이터나 올스타 팀 구성면에서 볼 때 나은 편이다. 그리고 사진 스케닝 처리를 깔끔히 하여 현재 지정된 선수가 바뀔 때마다 현재 자신이 조종하고 있는 선수의 모습을 화면 하단에서 살펴볼 수 있다.

여기에 자사의 윈도 95 관련 기술을 총동원하여 안정된 멀티 플레이나 사이드 와인드 같은 조이패드를 이용한 플레이를 펼칠 수 있어서 박진감 넘치는 윈도 95 전용 게임을 원하는 이들에게 희소식이 되리라 전망한다.

메인 메뉴

싱글 게임 (Single Game)

본 게임에서는 NBA의 동서부의 27개 팀 외에도 게이머가 직접 에디트한 팀으로 게임을 운영할 수 있다. 여기에다가 올스타팀 등이 등장하므로 한층 재미있는 게임을 펼칠 수 있을 것이다. 이러한 각종 팀들을 가지고 경기를 할 수 있는 메뉴가 바로 싱글 게임이다. 단순한 친선 경기에서 벗어나서 자신의 실력을 증강시키는데 이용해야 할 것이다.

시즌 게임 (Season Game)

실제 NBA의 한 시즌의 경기수인 82게임을 소화해 내는 모드이다. 보다 사실적이고 실제적인 NBA를 느낄 수 있는 모드이지만, 약간은 지루한 면이 있을 것이다.

플레이오프 (Playoffs)

총 16개의 참가팀 중에 원하는 팀을 선택하여 토너먼트 방식으로 마지막 우승컵을 놓고 대결하는 모드이다. 무엇보다 강팀간의 대전이 펼쳐지므로 짜릿하고 박진감 넘치는 느낌을 받을 수 있을 것이다.

타이틀

팀 에디터 메뉴를 통해 막강한 드림 팀을 만들어 볼 수 있다

HINT

게임의 테크닉

- 가로채기를 지나치게 많이 하지 말자. NBA 풀 코트 프레스의 경우는 NBA LIVE 시리즈와는 달리 반칙이 많이 나오는 편이다. 조금만 상대편의 팔이나 몸을 건들면, 심판이 휘슬을 불게 된다. 따라서 가능한 한 가로채기는 많이 하지 않는 게 좋으며 굳이 하려고 한다면 몸싸움을 하면서 유연하게 상대편 볼을 스틸하는 것이 좋다.

- 자유투에 있어서 너무 민감해 하지말자. 다른 농구 게임의 경우 자유투를 던질 때 게이머의 실력이 주요 관건이 되었다. 그러나 NBA 풀 코트 프레스는 선수 데이터를 바탕으로 하여 자동적으로 정확도를 계산하므로 간단히 슛 버튼만 누르면 된다.

- 오펜스 파울에 유의하자. 지나치게 드라이브 인을 하려고 들다가는 골 밑에 버티고 있는 상대편 센터에게 오펜스 파울을 범할 수 있다. 그러므로 무리하게 드리블해 들어가기보다는 빠른 패스를 이용하여 찬스를 노리는 편이 낫다.

- 언제 어디서나 상대편 블로킹에 주의하지 않으면 안된다. 아마도 3점슛 라인이나 중거리 슛 라인 정도에서 볼을 쏘다가 한 번쯤은 블로킹을 당했을 것이다. 무엇보다 상대편은 2중이나 3중 블로킹을 감행하려고 들므로 이를 역이용하여 페이크 동작을 사용하거나 빠른 속공으로서 또다른 찬스를 찾는 것이 중요하다고 하겠다.

참고적으로 토너먼트 게임 수는 게이머가 임의로 지정할 수 있다.

연습 게임 (Practice)

게이머가 좀더 NBA 풀 코트 프레스에 친숙해질 수 있도록 도와주는 모드이다. 이곳에서 게이머는 팀 플레이와 개인적인 테크닉 등을 연습할 수 있다. 그리고 안에는 세부적인 옵션들이 있으므로 자신의 취향대로 맞춰 나가면 훨씬 효과가 높을 것이다.

팀 에디터 (Team Editor)

플레이어 자신만의 팀을 만들 수 있는 메뉴이다. 이곳에서는 유니폼, 선수, 팀 등을 새로이 설정하여 하나의 드림팀을 꾸밀 수도 있다.

멀티 플레이어 (Multi Player)

무엇보다 NBA 풀 코트 프레스가 E.A사의 NBA LIVE 97에 비해 나은 점은 바로 멀티 플레이어 모드이다. 케이블이나 인터넷을 가리지 않고서 윈도95 내에서 지원하는 네트웍 시스템을 그대로 쓰므로 한층 안정된 멀티 플레이 게임을 펼칠 수 있을 것이다.

포지션별 특성을 체크

포인트 가드 (Point Guard)

포인트 가드는 팀내 공격의 시작점으로 무엇보다 지능이 좋고 패스가 좋아야 한다. 또한 가끔씩 드라이브 인 등을 날려줄 수 있는 돌파력을 보유하고 있어야 한다. 보통 포인트 가드는 키는 작은 편이지만 그 스피드만큼은 팀내 최고를 달리는 편이다. NBA 풀 코트 프레스의 경우 패스 플레이가 상당히 많이 쓰이는 편이기 때문에 지난 버전보다 포인트 가드의 역할이 상당히 중요해졌다. 추천하고 싶은 선수로는 올란도 매직의 엔퍼디 하드웨이, L.A 레이커즈의 닉 반 액셀, 달라스 메버릭스의 제이슨 키드, 마이애미 히트의 팀 하드웨이를 들 수 있다.

슈팅 가드 (Shooting Guard)

슈팅 가드는 보통 팀 내에서 슛률이 가장 좋은 선수가 맡는 것이 관례이다. 중요한 고비 때에 팀을 구원해 줄 수 있을 만한 3점슛을 보유하고 있어야 한다. 무엇보다 신장은 크고 작을 필요가 없지만 빠른 돌파력과 함께 드리블이 좋아야 한다. 추천하고 싶은 선수로는 시카고 불스의 마이클 조던, 골든 스테이어 워리어즈의 마크 프라이스, 마이애미 히트의 댄 멀리, 인디아나 페이서스 래지 밀러를 들 수 있다.

신중하게 자유투를 던지는 모습이 인상적이다

스몰 포워드 (Small Forward)

포워드이면서 수비보다는 공격에 가담을 많이 하는 선수이다. 수비 시에는 상대편 슛터를 전담 마크하는 데에도 이용하는 포지션인데 무엇보다 포인트 가드와 센터 사이에서 공격의 핵이 될 수 있는 선수가 좋다. 주로 중거리 슛과 가끔 3점슛도 날릴 수 있는 다재다능한 선수가 필요하다. 추천하고 싶은 스몰 포워드로는 시카고 불스의 스코티 피펜과 시애틀 슈퍼 소닉스의 숀 켐프, 뉴욕 닉스의 래리 존슨 등이다.

멋진 백 덩크슛

플레이오프는 각 컨퍼런스당 상위 8개팀이 경기를 펼치는 토너먼트 방식이다

파워 포워드 (Power Forward)

파워 포워드는 센터를 지원해주는 포워드로서 수비 시에서는 센터의 나머지 부분을 담당한다. 리바운드에도 많이 가담하는 편이며 상당히 파워풀한 플레이를 펼칠 수 있어야 한다. 특히 아케이드 모드에서는 몸싸움이 상당히 치열하기 때문에 체력과 강한 수비 능력이 지닌 선수가 적합하다. 공격시에서는 골밑 플레이와 중거리 슛이 능한 선수가 유리하다. 추천하고 싶은 파워 포워드로는 디트로이트 피스톤즈의 그랜트 힐, 유타 재즈의 칼 말론, 시카고 불스의 데니스 로드맨, 휴스턴 로케츠의 찰스 바클리이다.

센터 (Center)

요즘 들어서는 파워 포워드들이 지원을 해주므로 센터도 편안해졌지만 역시 센터의 주된 임무는 리바운드이다. 우리측 슈터들이 마음대로 슛을 쏠 수 있도록 골대 주변에서 리바운드를 잡아 줄 준비를 해주어야 한다. 그리고 NBA 풀 코트 프레스에서는 탭슛이 강조되었기 때문에 볼이 튕겨져 나왔을 때에는 곧바로 덩크슛이나 탭슛으로 연결시킬 수 있는 준비를 해야 한다. 그리고 공격 시에는 골밑 플레이를 효과적으로 펼칠 수 있는 선수가 필요하다. 추천하고 싶은 센터로는 L.A 레이커스에 샤키 오닐과 휴스턴 로케츠의 하킴 올라주원, 뉴욕 닉스의 패트릭 유잉, 마이애미 히트의 알론조 모닝이다.

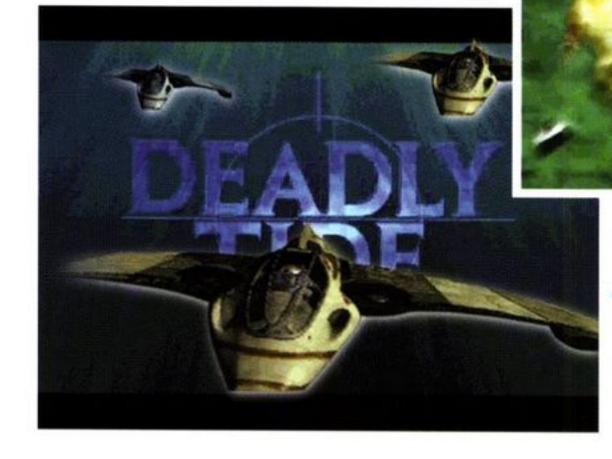
GAME POWER ACTION

데들리 타이드

마이크로소프트의 게임 시리즈 중 하나인 데들리 타이드는 윈도 95 전용 슈팅 게임이다. 사이베리아의 윈도 95판인 데들리 타이드는 외계인의 침략을 다룬 아기자기한 슈팅 게임이다.

REVIEW

장 르
슈 팅
시스템 요구사항
586 이상/램 16메가 이상/마우스, 조이스틱, 키보드 지원
발 매 일
발매중
가 격
55,000원
유 통 사
마이크로소프트 02-531-4500
제 작 사
마이크로소프트

에이리언이 침략했다는 긴급 뉴스가 보도되고

본격 해상 슈팅 게임

혹시 지금으로부터 한 6년전 쯤에 상영 되었던 딥 식스(Deep Six)라는 영화를 본적이 있을 것이다. 이 영화는 해저 수백 마일 떨어진 해저 기지 안에 벌어지는 에이리언들과의 사투를 그린 영화였다. 그 후 비슷한 류의 영화인 에이리언 3편에 이르기까지 에이리언을 다루는 영화는 봇물을 이루면서 출시되었다.

이러한 영화들의 공통점은 끔찍할 듯이 무서운 괴물들이 등장 인물들을 하나 하나씩 살해해 가면서, 최종적으로 주인공과 마지막 결전을 벌이는 내용을 담고 있다. 이번에는 에이리언을 주제로한 슈팅 게임이 윈도 95 전용 게임으로 출시되었다.

이 데들리 타이드는 타이틀 명에서 보았듯이 해저에서 벌이는 3차원 슈팅 게임이다. 지난 해 출시되었던 사이베리아 2와 상당히 비슷한 구성을 가지고 있다. 비록 사이베리아 2가 어드벤처 적인 요소를 상당수 포함하고 있었지만 이 데들리 타이드는 순수한 100% 3차원 슈팅 게임이다.

게임에서는 각종 동영상과 그래픽 화면이 중심을 이루고 있으며, 게이머가 특별한 조작을 하지 않아도 자동적으로 화면은 흘러가게 되어 있다. 즉 게이머는 마우스를 가지고서 조준판을 옮겨 다니면서 앞에 다가오는 에이리언들을 제거해 나가면 된다.

어두컴컴한 수만리 해저 속에서 지구를 괴롭히는 에이리언을 무찌르고 이 시대의 영웅이 되어 보는 것은 어떨는지…

스토리 라인

만약에 지구를 삼키려는 에이리언들이 우주에 있는 것이 아니라 우리가 살고 있는 지구의 바다 속에서 치밀한 침략 계획을 구상하고 대규모 요새를 건설하고 있다면, 그리고 그들의 궁극적인 존재의 이유와 목표는 모든 인류의 멸망이라는 사실이 밝혀졌다면 어떻게 하겠는가?

같은 바다 속에 들려 오는 폭발음은 시작을 예고한다. 그것은 바로 인류 종말의 시작이며 바로 게이머만이 그것을 멈출 수 있다. 플레이어의 임무는 26세기 지구 대양연합(EOA)의 수중 전투기 조종사로서 바다 속에 기지를 둔 에이리언을 무찌르는 것이다. 지구 승리의 유일한 희망은 최신에 첨단 수

키조작 안내	
마우스 왼쪽 버튼	레이저 발사
마우스 오른쪽 버튼	게임 도중 선택권이 나왔을 때에 방향을 선택한다
스페이스 바	수중 충격 어뢰 발사
F1	게임 도중이라도 언제든지 도움말을 불러낼 수 있다
F2	옵션 메뉴를 불러낼 수 있다
F3	게임을 일시 정지하고 메뉴를 불러낸다
F4	볼륨 조정

HINT

게임의 테크닉

- 난이도를 낮게 설정하면, 오른쪽에 있는 방어막 회복 속도가 증가한다. 이 데들리 타이드는 적에게 몇 방을 맞아 쓰러지는 식의 게임이 아니다. 적에게 레이저 등을 맞을 경우는 오른쪽에 있는 방어막 게이지가 내려간다. 그러나 특성상 다시 회복되는 기능을 갖고 있으므로 연속적으로 적에게 맞지 않는한, 웬만하면 최상의 상태를 유지할 수 있다. 따라서 적의 집중 공격을 맞지 않도록 유의하는 것이 중요하다고 할 수 있겠다.

- 마우스를 오래 클릭하고 있으면 레이저가 연발로 나간다. 그러나 곧 충전을 해야 한다는 경고 메시지가 나오면서 레이저가 끊기게 될 것이다. 게임에서 레이저는 방어막 게이지와 마찬가지로 자동 충전 기능을 지니고 있다. 따라서 지나치게 레이저를 집중적으로 발사하다가는 금방 게이지가 떨어지고 만다. 그러므로 보통 때는 마우스 버튼을 계속 눌러 주면서 단발로 쏘다가 강력한 적이 나왔을 때에, 연발로 쏘면서 그 발사 강도를 탄력적으로 조절해 주는 것이 좋다.

- 갑자기 많은 적들이 몰려올 때에는 어뢰를 이용하여 위기를 벗어나자. 위에서도 설명했듯이 집중적으로 적의 공격에 맞을 경우에는 방어막 게이지가 급격하게 내려갈 위험이 있다. 따라서 이러한 위기 상황에는 어뢰를 이용하여 한꺼번에 적을 섬멸하는 것이 좋다. 그러나 어뢰 숫자는 스테이지에 따라 3~5개 정도 밖에 주어지지 않으므로 절약해서 사용해야 한다.

중 기술로 무장한 플레이어밖에 없다. 게이머는 주어지는 임무의 일부를 최첨단 수중 전투기인 하이드라의 조종실에서 수행하게 될 것이며, 또 어떤 임무들은 수중 전투복의 심해 압력 저지 기능을 한껏 활용하게 될 것이다.

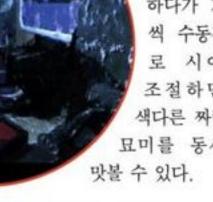
항해 모드와 회전 모드에 대하여

데들리 타이드의 경우는 크게 항해 모드와 회전 모드로 구성되어 있다. 게임 자체가 해저 게임이다 보니, 현재 물의 흐름에 따라 이동하는 것이 중요하다. 게임에 등장하는 장비에는 자동 항해기가 달려 있다. 이 자동 항해기가 작동되게 되면, HUD 화면 왼쪽 상단에 항해 또는 회전을 나타내는 지시기가 나타나게 된다.

회전 모드에서는 현재 전진하고 있는 흐름이 멈춰지게 되고, 마치 구형체 안에 있는 것처럼 회전할 수 있다. 그리고 항해 모드에서는 자동 항해기가 전투기를 오토 모드로 조정하면서 플레이어는 계속 레이저를 쏘기만 하면 된다.

이렇게 모드가 변하게 되는 것은 게임 도중 어떤 중요한 지점일 때에 나타나게 된다. 예를 들어 어떠한 갈림길이나 적들이 몰려나올 경우에는 회전 모드로 바뀌어진다.

이때에는 수동적으로 게이머가 마우스를 움직이면서 시야를 조절해야 한다. 특히 회전 모드일 경우에는 적들이 사방에서 몰려드는 경우가 많기 때문에, 빠르게 시야를 전환해야 할 것이다.

데들리 타이드는 이렇게 자동 화면 모드와 수동 화면 모드가 혼재해 있는 게임이기 때문에, 게이머는 평소에는 레이저로 무기 발사만 하다가 가끔씩 수동적으로 시야를 조절하면서 색다른 짜릿한 묘미를 동시에 맛볼 수 있다.

간편한 진행 방법이 장점

데들리 타이드는 모두 CDROM 4장으로 구성되어 있다. 워낙 동영상과 그래픽 파일이 많은 관계로 이렇게 용량이 많아졌다. 그러나 각 장마다 게임 진행 시간이 그렇게 길지는 않기 때문에 지루하게 느껴지지는 않을 것이다.

데들리 타이드는 확실히 구별되는 스테이지가 없다. 단락 단락이 서로 동영상으로 연결되어 있으며 모든 부분은 슈팅 부분으로 이루어져 있다. 그러나 게임의 주인공이 때로는 슈트를 입고 활동할 때도 있으며, 혹은 하이브라 전투기에 탑승하고 작전을 펼칠 때가 있다.

⬇드디어 운명의 날이 다가왔다

⬆철제 골각을 파괴하자

환풍구가 보인다

해저에 잠겨있는 거대 전함 안으로 들어간다

어느 때를 막론하고 앞에 보이는 에이리언들을 사살해 나가는 것은 게임의 기본 원칙이다. 게임을 처음 시작하게 되면, 어느 우주 전함 속의 내부에 와 있다. 주위는 물이 가득차있으며, 곳곳에 에이리언들이 숨어 있다. 이들을 모조리 제거할 필요는 없지만, 일단 가까이 오는 적들만큼은 사살해야 한다.

왜냐하면 격렬한 속도로 레이저를 쏘면서 게이머를 향해 다가오기 때문이다. 이들에게 레이저의 뜨거운 맛을 보여주면서 계속 화면 흐름대로 따라다니면 된다. 그리고 수동 화면 모드의 전환 시에는 게이머가 일일이 마우스를 가지고서 화면을 회전해 주면서 에이리언을 제거해 주어야 한다. 보통 이하 수준의 난이도를 수준을 설정해 주었을 때에 이러한 식으로 진행하면, 특별한 어려움 없이 손쉽게 엔딩까지 도전할 수 있을 것이다.

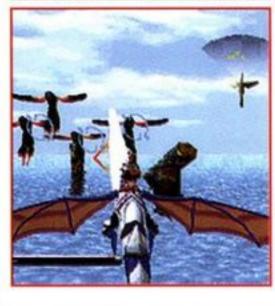
GAME POWER ACTION

팬저 드래군

세가 새턴의 대표 소프트가 PC로 컨버전되었다. 이는 다름 아닌 팬저 드래군. 팬저 드래군은 새턴의 대표적인 슈팅 게임으로 PC에서는 과연 얼마만큼 이식되었을지 궁금하다.

장 르
슈 팅
시스템 요구사항
486 이상/램 16메가 이상/마우스 필수
발 매 일
2월 예정
가 격
45,000원
유 통 사
SKC 02-756-5151
제 작 사
세가 PC

첫 스테이지는 수중도시에서 전투를 벌인다

필살기 활용 테크닉

팬저 드래군을 게임하면서 상당히 쉽게 느껴진 것이 바로 무기 체계이다. 게이머가 굳이 무기 상황에 신경을 쓰지 않아도 계속 눌러 주기만 하면 무기가 발사된다. 그러나 이 무기에도 파워업 즉 강력한 필살기를 쏠 수 있다.

게이머가 지정해 놓은 무기 발사 버튼을 일정 시간 누르고 있다. 일반 발사시에는 짧게 짧게 눌러 주지만 이때에는 한동안 길게 누른다. 그러면 앞에 있는 적 앞에 흰색의 색다른 조준판이 생긴다. 이 상태가 되면 강력한 필살기가 나갈 수 있는 시점이 된다.

이때에 무기 발사 버튼을 놓으면 앞에 있는 적들을 한번에 섬멸시킬 수 있다. 그러나 이러한 파워업 무기는 주로 많은 수의 적들이 몰려 있을 때에 사용하면 유리하다. 왜냐하면 몇 번의 무기 발사를 할 것을 한 방에 끝내주므로 시간이나 안전도면에서 유리하기 때문이다. 그러나 보스와의 대전 시에는 일반 레이저와 섞어서 사용하길 권장하고 싶다. 왜냐하면 파워업 상태로 충전되는 시간이 크게 길지는 않지만 이 몇 초 동안 적의 공격에 적절히 대응하지 못하는 수가 있기 때문이다. 보통 한 에피소드 끝에 가면 에너지가 얼마 없는 상태에서 이러한 파워업 공격은 상당히 위험할 수가 있다. 그러므로 가능한 한 작은 적들과 적의 미사일이 많이 날아올 때에는 소총 공격을 하다가 적의 공격이 잠시 소강 상태를 이루거나, 한번에 적을 저승으로 보내고 싶다면 강력한 파워업 필살기를 사용해 보기 바란다.

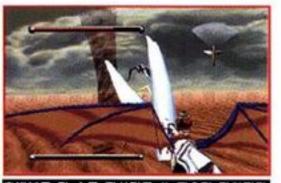
각 에피소드의 공략

제 1 에피소드

이번 에피소드는 플레이어의 사격 능력을 시험해 볼 수 있는 좋은 기회가 될 것이다. 처음 스테이지인 만큼 난이도는 크게 어렵지 않다. 예전 갤러그를 3차원으로 리바이벌 했다고 보면 되고 측면에서 나오는 적들을 제거해 나가자. 그리고 스테이지 중반쯤 되면 앞에 그리스의 대리석 기둥이 차례로 놓여 있는 것을 보게 된다. 이때 계속 진행하려고 들지 말고 기둥에다가 레이저를 쏘아 대자. 그러면 기둥이 앞으로 무너져 내리면서 플레이어가 나아갈 수 있는 길을 마련해 준다. 스테이지 후반부에 가서는 중앙청처럼 생긴 어떤 건물 안으로 들어가는데 크게 겁먹을 필요는 없다. 앞에 있는 소규모 적들을 간단히 해치운 다음에 다시 이곳을 빠져나온 뒤에 보스와 상대를 하면 된다. 보스의 경우는 거대한 항공모함처럼 생긴 녀석인데 주위에 있는 포대부터 제거를 하자. 그리고 주위를 감싸고 있는 졸병들도 필살기를 이용해 한꺼번에 쓸어버리면 손쉽게 끝마칠 수 있다.

나는 공룡과의 만남

제 2 에피소드

게임 배경은 갑자기 뻥 뚫린 우주 공간으로 나온 느낌이다. 초반부터 지네처럼 생긴 거대한 괴물이

후반부로 갈 수록 필살기를 쓸 필요가 많아진다

특급 치트키 공개

롤링 테크닉
체력 게이지가 붉게 되었을 때 대각선 같은 방향으로 방향키를 두 번 연속 누르면 드래곤이 회전을 한다. 그 때 A키를 누르고 있으면 화면 내의 모든 적은 사라진다.

드래곤만 출현
이지 모드를 전 스테이지 100%로 클리어하고 타이틀 화면에서 〈←,←,→,→,↑,↓,↑,↓,4,5〉의 순으로 누르면 주인공이 타지 않은 드래곤으로 플레이 할 수 있다.

주인공만 출현
언어 설정 화면에서 언어를 독일어로 바꾸어 놓고 타이틀 화면에서 〈상,1,우,1,하,1,좌,1,상,2,3〉의 순으로 누르면 주인공만으로 플레이 할 수 있다.

위저드 모드
타이틀 화면에서 〈4,5,4,5,상,하,상,하,좌,우〉의 순으로 누르면 게임 스피드가 훨씬 빠른 모드가 된다.

무적 모드
타이틀 화면에서 〈4,4,5,5,상,하,좌,우〉의 순으로 키를 누른다.다만 무적모드로 클리어 할 경우엔딩이 나오지 않는 것이 흠이다.

자폭 커맨드
플레이 중 〈A,B,C,4,5〉을 동시에 누르면 근처에 있는 적과 자폭하게 된다.

스테이지 셀렉트
타이틀 화면에서〈상,상,하,하,좌,우,좌,우,1,2,3〉의 순으로 누른다.

에피소드 O을 플레이
타이틀 화면에서 〈상,상,상,하,하,하,좌,우,좌,우,좌,우,4,5〉의 순으로 누른다.

세가 로고걸 출현
난이도 하드로 최종 보스를 노 대미지 클리어하면 세가 로고맨 대신 여자가 나온다.

엔딩보기
타이틀 화면에서 〈상,상,하,상,우,우,좌,우,하,하,상,하,좌,좌,우,좌〉의 순으로 누르면 난이도 노말의 엔딩을 볼 수 있고,〈상,상,하,상,좌,좌,우,좌,하,하,상,하,우,우,좌,우〉의 순으로 누르면 난이도 하드의 엔딩을 볼 수 있다.

탄알 선택
노말모드를 노 컨티뉴 클리어하고 다시 아무 모드로든 게임을 시작한다. 에피소드 시작 전의 타이틀 화면에서 1키를 누르고 있으면 보통탄,2는 연발탄,3은 관통탄을 쓸 수 있다.

이것 저것 한번에 커맨드
타이틀 화면에서 〈상,1,우,2,하,3,좌,2,상,1〉의 순으로 누르면 레이저와 탄알 선택, 세가 로고걸, 드래곤만 출현등의 비밀 기술을 각 조건을 충족시키지 않고도 쓸 수 있게 된다.

- 나우누리에서 scswy 최시열님 글 인용 -

키조작 안내

키	기능
〈1〉	카메라 모드 #1
〈2〉	카메라 모드 #2
〈3〉	카메라 모드 #3
〈4〉	왼쪽으로 회전
〈5〉	우측으로 회전
〈A〉	무기 #1
〈B〉	무기 #2
〈C〉	무기 #3

게이머를 향해 꿈틀거리며 쫓아온다. 대전하면서 시간을 낭비하기보다는 가능한 한 회피하는 지혜를 쓰는 편이 바람직하다. 그리고 중반부에 들어서면 동굴 안을 탐험하게 된다. 이때 땅 주위에 보면 지네 같은 것들이 기어다니는데 이 지네가 잠시 후에 공중에 튀어 올라오면서 게이머가 타고 있는 드래곤을 덮치게 된다. 따라서 미리 아래에 기어다닐 때 지네를 박멸하는 편이 훨씬 낫다. 이번 에피소드 2는 이렇게 게이머를 괴롭히는 조무라기 졸개들만 제거해 주면 크게 어려운 요소가 없는 에피소드이다.

제 3 에피소드

이번 에피소드는 팬저 드래군의 초반부의 마지막 스테이지로서 에피소드 1,2보다는 조금더 향상된 난이도를 보여주고 있다. 처음에 나오는 적의 부하들의 경우는 필살기를 이용하여 한꺼번에 사살하도록 하자. 특히 적들은 무리를 지어 다니기 때문에, 한번 적의 공격에 당하게 되면 순식간에 에너지 바가 내려가므로 여기에 대비하지 않으면 안된다. 또한 공중에 출몰하는 적들의 경우는 게이머가 타고 있는 드래곤 주위를 감싸므로 여기에 포위 당하지 않도록 하자.

제 4 에피소드

예전에 데모 화면에서 보았던 어느 통로 속에서 펼쳐지는 에피소드이다. 무엇보다 주변 환경이 비슷비슷하므로 길을 잃지 않도록 주의하며, 본격적으로 적의 난이도가 높아지는 곳이므로 항상 적들의 공격에 대비해야 한다. 무엇보다 적들도 레이저 비슷한 무기를 사용하면서 플레이어를 향해 덤벼들므로 빠른 순발력을 가지고 이를 피해야

팬저 드래군의 장점은 시야 변환이 자유롭다는 점이다

할 것이다. 이번 에피소드의 보스는 덩치가 매우큰 기계 로봇이다. 특히 팔이 무척 큰 편이므로 여기에 잘려 나가지 않도록 유의하자. 그런데 이번 보스의 경우는 예전까지 해 왔던 테크닉이 잘 먹혀 들어가지 않을 것이다.

제 5 에피소드

무엇보다 탁트인 전망이 지난 네 번째 에피소드의 고생을 어느 정도 해소해 줄 듯 싶다. 그러나 다시 등장하는 적들 때문에, 이러한 기쁨도 잠깐 뿐일 것이다. 이번 에피소드에서는 적이 계속 변신을 거듭하면서 플레이어에게 다가올 것이다. 처음에 보스라고 생각했던 여섯 개의 석주로 둘러싸인 피라미드는 별로 힘들이지 않고 물리칠 수 있지만, 피라미드 뒤에 숨겨진 것이 바로 원래 보스이다. 이 보스는 첫 번째 에피소드에서 보았던 거대한 전함 형태인데, 강력한 포대를 가지고 플레이어를 향해 집중 사격을 가한다. 사격 속도가 무척 빠르므로 필살기 형태의 강력한 미사일을 발사하기보다는 연발로서 조그마한 미사일을 계속 발사하는 편이 훨씬 나을 것이다.

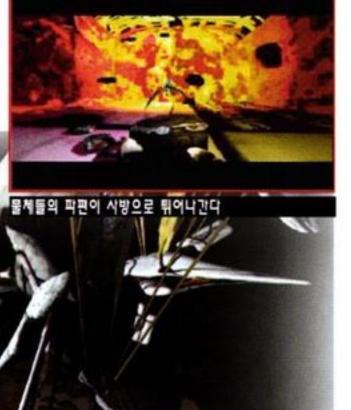
제 6 에피소드

이번 에피소드는 본격적인 해상전으로 넘어가게 된다. 무엇보다 여섯 번째 에피소드에서는 후방에서 날아오는 적의 공격에 대비를 해야 한다. 특별한 보스가 없기 때문에, 소규모 적들과 전투를 많이 펼치게 되는데, 이때에 시선을 이리저리 빠르게 옮겨야만 기동력 좋은 적들을 당해 낼 수 있을 것이다. 그리고 적들은 육탄으로 돌격해 오는 자폭 작전을 벌이기 때문에 적이 근접해 오기 전에 사전에 레이저를 쏘아 이를 격추시켜 버려야 할 것이다.

제 7 에피소드

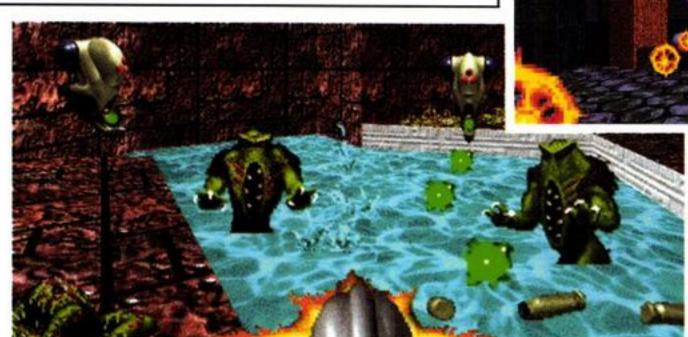
치트키를 쓰지 않고서 하드 모드의 일곱 번째 에피소드까지 왔다면 정말 대단한 실력이다. 여기서는 여태까지 등장했던 모든 적들이 총망라되어 앞으로 덤벼 들어오는 느낌이다. 이제는 컨티뉴가 뭐고 생각할 필요 없이 적을 적절히 피해 가는 수밖에 없을 듯 싶다.

그리고 항상 체력을 비축해 놓아야만 한다. 왜냐하면 후반부에 나오는 보스들의 힘이 상상을 초월하기 때문이다. 거의 없는 상태에서 보스 앞에 나타났다가는 10초도 못 버티고 그대로 추락하고 말 것이다. 보스를 클리어하고 나면, 강렬한 동영상으로 구성되어 있는 아름다운 엔딩 화면이 게이머의 눈앞에 나타날 것이다. 참고적으로 마지막 에피소드를 에너지 게이지가 하나도 닳지 않고 끝내고 나면, 세가 사의 로고 대신 아리따운 여자가 게이머를 반길 것이다.

물체들의 파편이 사방으로 튀어나간다

GAME POWER ACTION

시빌리언 X

시빌리언X는 원래 맥용 슈팅 게임으로 둠보다 한차원 앞선 3차원 그래픽 게임을 보여준다. 또한 이번에 PC용으로 컨버전되는 마라톤은 시리즈 중 가장 나은 버전으로 제작된 게임이다.

REVIEW

장르
슈팅
시스템 요구사항
486 이상/램 8메가 이상/윈도95전용/키보드, 마우스 지원
발매일
2월 예정
가격
미정
유통사
KS CORPORATION(02-3142-6143)
제작사
번지 소프트

키조작 안내

(화살표):방향 전환
(Z):왼쪽으로 미끄러지듯이 이동한다
(X):오른쪽으로 미끄러지듯이 이동한다
(A):좌측 화면을 살짝 바라본다
(S):우측 화면을 살짝 바라본다
(C):아래 화면을 살짝 바라본다
(V):위쪽 화면을 살짝 바라본다
(Page Up),(Page Dn):무기 선택
(ALT):첫 번째 선택 무기 발사
(CTRL):두 번째 선택 무기 발사
(Space Bar):문을 열거나 갖가지 동작을 취한다
(Tab):지도 화면을 본다

프롤로그

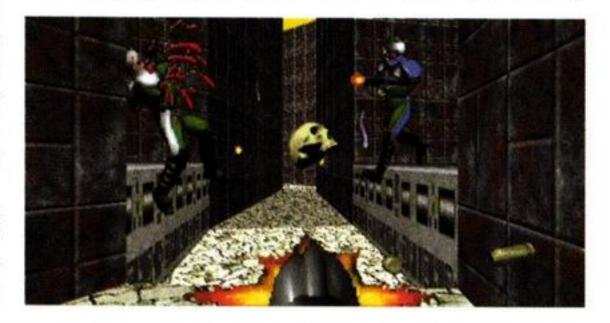
둠2, 헥센, 위치헤이븐, 퀘이크 등은 95, 96년도 전세계 게임 시장을 강타했던 주역들이다. 이 게임들의 공통점이라고 하면, 모두 3차원 슈팅 게임이라는 것이다.

모두 기본 프로그램 엔진은 비슷한 상태에서 그래픽이나 사운드, 게임 내용만 약간씩 변형시킨 스타일이다. 하지만 이번에 위의 족보를 계속 이어나갈 만한 게임이 출시되었다. 바로 시빌리언X는 윈도95 전용 3차원 슈팅 게임이다. 무엇보다 도스용 게임들에 비해 해상도를 높인 것이 특징이라고 할 수 있다. 그 이유는 다이렉트 X를 사용하여 별도로 해상도를 조절할 필요 없이 최상의 그래픽 환경을 제공한다. 여기에 모든 캐릭터를 폴리곤으로 처리하여 더욱 3차원에 가깝게 표현하였다. 여기에 각종 사운드 기능까지 가미되어 둠 시리즈의 진보된 모습을 보여주고 있다.

특히 시빌리언X의 장점이라고 하면 더욱 어려워진 이벤트를 제공한다는 것이다. 사실 예전 둠2만 하더라도 지도 모드를 보면서 그대로 진행만 하면 웬만한 적들은 그냥 쓰러뜨릴 수 있었다. 하지만 시빌리언X는 단순히 앞으로 나아만 간다고 해서 모든 일이 해결되지 않는다. 온통 통로가 미로처럼 얽혀 있고 비밀 통로와 비밀 스위치가 혼재되어 있어서 이러한 숨겨진 이벤트만 찾는 데에도 많은 시간을 소비해야 할 정도이다. 여기에 일정한 장소를 지나면 자동으로 세이브가 되는 기능이나 수중 탐사 같은 색다른 묘미도 지니고 있어서 둠 시리즈의 결정판으로서 확고한 위치를 차지하리라 예상된다.

게임의 목표

본 게임은 3D 게임을 많이 해본 플레이어라면 쉽게 게임을 풀어 나갈 수 있게 제작되었다. 3D 아케이드 게임의 원조격인 둠2의 운영체계와 거의 흡사한 호환성을 지녔기에 둠 시리즈에 익숙해져 있는 플레이어라면, 게임 내에서 당황치 않고 게임을 즐길 수 있을 것이다.

일단 플레이어가 레벨의 입구에 들어섰다면, 이제부터 당황치 말고 지도를 살펴보자. 지도를 살펴보면서 각 키들의 해당문들을 확인하자. 그 후에 키를 얻을 수 있는 곳을 찾아 나서야 한다. 도중에는 적들을 만날 수도 있는데, 적들의 경우에는 위에서 설명하였던 무기들을 잘 활용하여 물리치면 된다. 또한 에너지 관리나 무기 관리도 철

저히 하여서 어느 한 부분이 부족해지는 현상이 일어나지 않도록 주의해야 한다.

스테이지 후반부에 가서 정해진 목표물을 파괴시키거나 적을 물리치고 나면, 갑자기 화면이 어두워질 것이다. 이때 통로가 모두 폭발되니 피하라는 경고 메시지와 함께 화면이 깜빡거린다. 따라서 플레이어는 일정한 시간 안에 이 곳을 탈출해야 한다. 탈출하기 위해서는 출구를 찾아야 하는데 그 일정 시간 내에 찾기는 매우 힘들다. 그 이유는 조명이 어두워서 상당히 당황하게 되며, 또한 나머지 잔류하고 있는 적들의 방해도 만만치 않기 때문이다. 따라서, 미리 출구를 찾아두면 보스를 폭파한 후 쉽게 탈출할 수 있을 것이다.

보스를 처치하고 시간 내에 안전하게 출구로 탈출하면 그 레벨의 기지가 폭발하는 장면이 나오면서, 다음 레벨에 대하여 간단한 브리핑과 함께 그 다음 레벨이 시작된다.

게임의 팁

세이브를 자주 자주 활용하자.

게임이 시뮬레이션 적인 요소가 많이 포함되어 있으나, 역시 아케이드 게임이다. 따라서 사람의 생명 개수가 제한이 있고 또한 에너지가 다 소모될 경우에는 한 대의 비행선이 폭파되는 셈이 된다. 따라서 게임의 세이브를 자주자주 하여 어느 레벨에서 끊기지 않도록 하자.

그리고 한가지 팁을 말하자면, 각 레벨의 보스와 대결하기 전과 대결하여 승리한 후에는 반드시 세이브를 해놓자. 그 이유는 위에서 설명하였드시 그 보스를 폭파시키고 탈출할 때 그 출구를 못 찾고 그냥 기지와 함께 한 대의 비행선이 날아가 버리는 불상사가 발생하지 않도록 하기 위해서이다. 물론 처음에는 출구를 찾기 위해 헤맬지 모르겠지만, 몇 번 똑같은 장소에서 로딩하다 보면 출구를 찾는 것은 시간 문제일 것이다.

본 게임의 멀티 플레이에 관하여

마라톤 2의 멀티 플레이의 특징이라고 한다면, 다른 3차원 슈팅 게임에 비해 상당히 안정적이라는 점이다. 예전 퀘이크가 처음 출시되었을 때에 멀티 플레이의 안정성에 대한 논란으로 말이 많았었다. 그러나 마라톤 2는 윈도우 95 자체내에 내장되어 있는 네트웍 시스템을 그대로 이용하기 때문에, 별도의 네트웍 프로그램을 외부에서 끌어다 쓰지 않는다. 따라서 윈속 같은 유틸리티가 내장되어 있다면 인터넷 상에서도 멀티 플레이를 벌일 수 있다. 그리고 일반 케이블 모뎀 상에서도 일반 도스용 게임들에 비해 상당히 안정적인 플레이를 할 수 있는 것이 특징이라고 하겠다.

비행선 개수에도 신경 쓰자.

그냥 세이브와 로딩 과정을 거치면, 괜찮을 거라고 생각하지만, 이 게임의 경우에는 의외로 비행선 개수가 게임에 영향을 준다. 그 이유중 하나가 마지막에 출구를 못 찾고 그 레벨 기지와 같이 폭발해 버려도 비행선 개수는 한 대 줄지만 다음 레벨로 넘어갈 수는 있다. 하지만, 그러한 과정도 비행선 3대에서 끝나 버리므로 미리미리 비행선 개수에 신경을 써두면, 히든 카드로서 유용하게 사용할 수 있을 것이다.

통로에서 헤매지 않도록 하자.

본 게임의 경우에는 둠2와는 달리 상당히 입체적인 통로를 가지고 있다. 따라서 지도를 상세하게 파악하지 않는다면 똑같은 통로를 다시 오고 하여서 시간과 에너지 낭비 등이 발생하게 된다. 따라서 아예 처음부터 지도를 파악하고 미리미리 키를 얻을 곳을 결정하여서 키를 찾으러 나아가야 한다.

만약 키를 찾은 후에 다시 지도를 파악하고서 비밀문을 찾기 위하여 가장 빠른 길을 찾아야 한다. 이러한 식으로 계획적인 비행을 한다면 게임을 순조롭게 풀 수 있으며, 미로 같은 복잡한 통로에서 헤매질 않을 것이다.

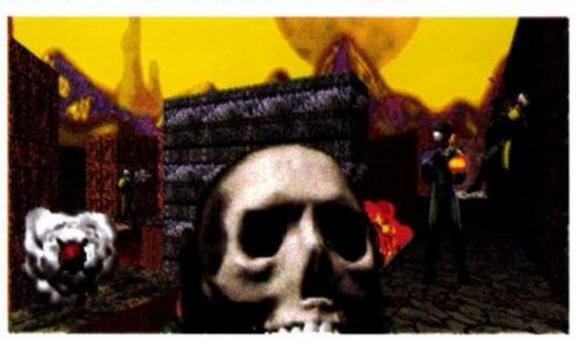
무기를 적절히 활용하자.

각 무기에는 제한된 숫자가 있으므로 계기판의 상황을 잘 파악해야 한다. 무기마다 특성이 다르기 때문에, 현재 재고량을 고려하면서 무기를 사용하도록 하자. 만약 무기가 떨어지면 중간 중간에 있는 탄약 박스나 아이템 박스를 통해 추가로 장착이 가능한데, 이때에 무기가 넘친다고 한꺼번에 소모하다가는 얼마 오래 버티지 못할 것이다. 시빌리언X경우는 무기 아이템이 둠이나 디센트 같은 게임들보다 그다지 많지 않은 편이다. 따라서 상당수 무기를 비축해 두면서 게임을 펼쳐나가야 할 것이다.

어려운 적들과는 아예 피하는 것도 한 가지 방법이다.

게임 초반부를 넘어서면 어느 정도 일반 적들에 대해서 파악이 되는데, 게임이 아케이드 게임인 만큼 적들과 지나치게 대전할 경우에는 에너지와 무기 소모도 막대하다. 따라서 적이 지겨울 정도로 잘 죽지 않는다면, 아예 피해서 도망치는 것도 하나의 방법이 될 것이다.

숨겨진 문을 잘 이용하자.

게임 중간 중간에 일정한 벽들을 쏘아보자. 그러면 갑자기 벽돌로 위장되어진 숨겨진 문이 열리면서 여러 가지 아이템이나 무기, 탄약들이 있을 것이다. 숨겨진 문들의 경우도 지도 상에는 나타나는데 만약 주변이 벽돌로 막혀 있다면, 틀림없이 숨겨진 문들이 있다는 증거이다. 그리고 게임을 풀어 나가다보면 물이 나오는 곳이 있다. 3차원 어드벤처 게임인 툼 레이더처럼 그 안에 빠져 보도록 하자. 일반 물이라고 생각되지만, 물 속에 비밀 스위치를 누르면 순식간에 물이 없어지면서 새로운 통로가 생기는 수도 있다.

GAME POWER ACTION

EPISODE 1

The green planet of death "BARICA"

1-1. Protect against the attack of pterosaur "JEDIS"

드래곤 투카

REVIEW

장 르
액 션
시스템 요구사항
486 이상/램 8메가 이상/마우스, 키보드 지원
발 매 일
발매중
가 격
38,000원
유 통 사
미리내소프트웨어(02-324-0055)
제 작 사
미리내소프트웨어

미리내에서 제작한 드래곤 투카는 영화와 게임으로 동시에 제작된 작품이다. 게임도 486급 이상을 배려한 빠른 스크롤 모드도 있어 부담없이 즐길 수 있는 게임이다.

프롤로그

머나먼 우주에서 악의 기운이 새롭게 번지기 시작했는데 그들은 우주 행성의 생명체를 조절하는 장치를 하고 거기에서 악의 씨앗을 조절하고 있었다. 이번에 이들의 힘을 막을 것은 우주경찰 오비완이 예전의 악의 시절에 있었던 드래곤 투카를 타고 악의 무리를 무찌르러 모험을 떠난다.

드래곤 투카는 영구 아트 무비에서 제작한 영화를 게임으로 제작한 것으로 3D액션 슈팅 게임이다. 게임 중간중간 동영상에는 심형래가 출현하는 영화의 동영상을 게임에 삽입했다.

작전 실패

게임에 들어가서

"드래곤 투카 3D"를 하는 순간 당신은 새로운 세계의 주인이 된다.

지금 새로운 시·공간이 펼쳐지려 한다.

아리스토 행성의 용을 찾아 우주경찰 오비원의 처절한 사냥이 시작된다.

신비의 공간체험

우리는 이제 그것을 바로 "드래곤 투카 3D"를 통해 펼쳐보이려 한다.

게임을 쉽게 즐기기 위해서는

1. 일단 키보드에 익숙해져야 한다. 엔터키와 컨트롤 키를 적절히 사용하면 주변의 적을 빨리 타겟으로 정하는데 이 때 연사가 가능한 무기들로 공격해야 한다.

2. 아이템을 효과적으로 사용한다. 이번 드래곤 투카는 아이템이 효과적으로 있는데 이들 아이템을 효과적으로 사용해야 한다. 특히 공간이동아이템을 적절히 사용한다면 순간순간 위기 상황을 클리어 할 수 있다.

3. 적과의 거리를 멀리 하며 공격한다. 적은 근접해 있으면 드래곤 투카의 몸으로 부딪혀 해결하면 되지만 안 그럴 경우 타겟을 설정한 후 빠른 무기로 공격해야 한다.

키조작 안내

F1	해상도 조절
F2	게임 화면 조절
Ctrl	무기발사
Alt	좌우 수평 이동
Z	무기선택
Enter	가장 가까이에 있는 타겟 지정
↑	속도 빠르게
↓	후진
↔	좌우 회전
Space Bar	점프
Esc	빠져나가기

드래곤 투카의 아이템

녹색 크리스탈	우주 발칸포 에너지 업
푸른색 크리스탈	이온광선 에너지 업
빨간색 크리스탈	광자 어뢰 수 증가
우주 폭뢰	우주 폭뢰 수 증가
용의 구슬	용이 화염을 쏠 수있다
오비완의 장갑	내구력 200 증가
오비완의 파워 장갑	내구력 400 증가
공간이동아이템	우주 공간의 순간 이동을 위한 준비 아이템
공간이동게이트	공간 이동아이템을 3개 먹으면 다른 공간으로 이동할 수 있다

스페셜 타겟을 잡았다

무기체제에 관하여

우주 발칸포	파괴력은 약하나 빠른 속도로 나간다
이온포	파괴력이 우수한 총
우주 폭뢰	총알수가 작은 대신 폭탄이 발사되어 많은 수의 적을 처리하기에 좋다
광자어뢰	한 번 겨냥한 적은 끝까지 추적한다
용의 불	용이 용의 구슬을 먹으면 사용할 수 있는 아이템으로 무적 아이템이다

PC 게임시장의 다크호스

3D 카드

빌 게이츠는 97년에 만들어지는 모든 PC는 가정용 TV보다 낳은 그래픽을 지니고 있을거라고 예측했다. 현재 3D를 갖춘 새로운 PC카드가 판매되고 있으며 이 3D카드는 마리오, 크래쉬와 한 판 승부를 벌일지도 모른다.

3D 카드의 급속한 보급

1996년은 PC에서의 3D의 해가 되지 못했다. 96년 이맘 때쯤 PC 3D 혁명에 관한 선전에도 불구하고 이룬 것은 지연과 선전된 바에 전혀 못 미치는 상품들 밖에 없었다. 다시 말해 PC 산업계는 아무 변화가 없었던 것이다.

하지만 1997년이 되자 갑자기 3D는 많은 새로운 시스템에 급속도로 도입되었다. 현재 미국이나 국내의 PC업체에는 새로운 3D게임이 공급되고 3D를 지원하는 게임들이 속속 출시되고 있다. 현재 국내 PC에서는 3D카드가 점점 필수품처럼 되어 가고 있다.

좋은 그래픽은 게임에서 재미를 더 해 준다

3D카드의 기술 혁신 속도은 급속히 빨라지고 있다. 현재 시판되고 있는 3D 칩셋들 하나마다 적어도 그보다 낳은 또 다른 3가지 3D 칩셋이 연구 중에 있다. 하지만 이 경쟁도 당분간 한계에 다달았고 현재의 하드웨어 기술도 바로 변화하지는 않을 것이다.

요즘 팔리는 거의 모든 3D Boards의 기초 기술에는 크게 4가지 종류의 칩셋이 있다. 재미없는 게임에는 뭐를 달아도 재미가 없지만 최신의 게임을 즐기고 싶다면 어느 정도의 3D를 갖추어야 한다. 그 한 예로 툼 레이더를 3D카드 없이 한다면 그것은 그냥 하나의 일반적인 게임이 되겠지만 카드를 달게 되면 그 제목만으로도 마리오와 한 판 승부를 벌일 수도 있다.

그리고 퀘이크나 디센트 2를 완전한 3D 장치들을 설치하지 않은 채 게임을 진행하면 약간은 답답할 수 있을 것이다. 하이퍼 블레이드에 3D 카드를 설치하면 게임의 스크롤은 더욱 빨라진다. 또한 카드를 설치하지 않고는 너무 느려서 재미가 떨어진다.

기술의 발전과 가격의 하락이 빨라질수록 플레이어들은 "업그레이드를 할까?" 하는 생각보다는 "언제 할까?" 하는 생각이 더 중요하다. 새롭고 더 빠른 하드웨어가 계속 나옴으로써 기다리는 것도 좋다. 하지만 오늘 나오는 이런 좋은 물건들을 놓치기 싫다면 업그레이드 할 좋은 시기는 바로 지금이다. 하드웨어와 소프트 웨어는 이미 심

각할 정도의 성숙기에 이르렀다.

3D카드가 약 1년 전에 처음 나왔을때는 "3Ddecelerators" 라고도 불리웠다. 게임의 그래픽은 더 예쁘게 보였지만 그 속도는 원래의 2D에 비해 현저히 떨어졌다. 그리고 또 부족한 2D 뒷처리와 가격은 초기 사용자들을 실망하게 만들었다.

3D 카드의 본격적인 역사

하지만 사용자는 Edge 3D Line 을 내놓은 Diamond , VL-BUS 3D를 내놓은 Creative LABS , 3D Magic을 내놓은 Jazz Multimedia와 Tasmania 3D를 내놓은 Paradise를 익히 알 것이다.

한가지 처음 3D 장치를 방해한 것은 모자른 3D API(Application Programming Interface) 였다. 소프트웨어는 특정한 카드에 맞추어 쓰여져야 했다. 기술자들은 시간과 돈을 증명되지도 않은 3D 장치에 쓰기 싫었고 사용자도 큰 돈을 들여 작은 용량의 기술을 사길 원치 않았다. 이것은 장치와 같이 딸려 나온 게임만 카드와 같이 사용할 수 있다는 뜻이었다. 어떤 그래픽 카드는 들어있는 쿠폰을 보내 3D 장치 게임을 받는 방법을 사용했다.

툼 레이더는 3D 장치 없이는 크게 히트하지 못했을 것이다

하지만 여러 기업들은 3D 장치를 실패작으로 버리지 않고 그것을 바탕으로 새로운 방식을 찾아냈다. 몇달은 지연이 되기도 했지만 드디어 겨울에 3D카드 시장의 문이 열렸다.

지금 판매되고 있는 3D 장치는 구형 보다 훨씬 더 좋고 가격도 월

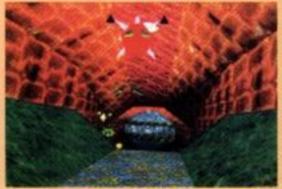
S3 VIRGE

S3 ViRGE는 마더 보드의 기본을 확실히 바꿔 놓고 있다. 만약 ViRGE로 업그레이드를 시킨다면 15개 이상의 여러 카드가 있다. ViRGE는 TriLinear필터, MIP 매핑, Z Buffering , Alpha Blending 과 Fogging 등이 있으나 Anti Aliasing 은 포함되어 있지 않다. Video 플레이 백 장치는 되어 있지만 Vertical Interpolation이 없어 풀스크린 비디오는 약하다. ViRGE 칩은 2가지가 있다.

레귤러

ViRGE/VX

VX 모델은 VRAM과 더 빠른 RAMDAL(220MHz VS 135 MHz)를 이용하여 더 섬세하고 깊은 색을 제공한다. 또한 퀘이크에서 필요한 베사 2.0은 ViRGE 카드에서 자동으로 사용은 못한다.

S3는 ViRGE/DX 와 ViRGE/ GX라는 새로운 ViRGE를 발표했다. 이것은 Vertical Interpolation을 더해 2배이상의 3D출력을 발휘한다. ViRGE에 관심이 있다면 이런 카드가 나올때 까지 기다리는 게 좋다. ViRGE는 보통에서 아주 뛰어난 2D가 될수 있지만 3D용으로는 아직 부족하다.

ViRGE를 사용한 디센트 2 는 Rendition에 비해 25+fps가 떨어졌고 3Dfx 에 비해 O+fbs 가 떨어졌다

ViRGE를 기본으로 하는 카드

	카드	설명	번들
	Diamond Stealth 3D 2000 4MB / 2MB WWW.DIAMONDMM.COM	다이아몬드 스텔스 3D 2000은 윈도우와 도스에서 2D가 훨씬 빠르게 작동한다.	번들:디센트2, 디스트럭션 더비, 컴튼 백과사전 1996
	Number Nine 9fx Reality 332 2MB WWW.NINE.COM	이 카드는 4MB로 업그레이드 할 수 없다. 번들 게임인 스크리머에서 빠른 3D를 연출한다.	번들:터미널 벨로서티, 스크리머, 하복
	Diamond Stealth 3D 3000(VX) 4MB / 2MB WWW.DIAMONDMM.COM	VRAM을 업그레이드 할 때 돈이 무척 많이 든다. 트루 컬러 모드로 실행하면 약간 느린 면이 있다.	번들:디센트 2, 디지틀 비디오 , 컴튼 백과 사전 1996
	STB Velocity 3D(VX) 4MB / 8MB WWW.STB.COM	카드가 조금 비싼 편이다.	번들:TBA

등히 싸다. 드디어 사용자가 한걸음 더 앞으로 나아갈 수 있고 사용자 수가 늘면서 3D를 연구하는 기술자들도 늘고 있다.

당연히 3D 장치를 이용하는 사용자는 PC 전체 시장의 조금뿐이다. 기술자들은 자신들의 자부심을 높이기 위해 계속 노력하고 있다.

다이렉트 3D를 지원하는 소프트웨어의 출시가 줄이어

마이크로소프트의 Direct 3D API 는 보통 일어나는 API 문제점을 어느 정도 해결했다. 기술자들은 이제 윈도 95 의 Direct 3D 에 맞춰 쓰면 자동으로 이를 갖춘 기계에 다 쓸 수 있게 된다. 3D 하드웨어가 software emulation 을 해줌으로 적당한 속도를 즐길 수 있다. 마이크로소프트의 헬 벤더 와 몬스터 트럭 매드니스가 처음으로 Direct 3D를 시도한 것이고 액티비전의 하이퍼 블레이드가 그 뒤를 이었다.

하지만 Direct 3D 는 너무 늦게 나와서 여러 게임 제작자들은 다른 3D 칩셋을 골라 이들에게 집중했다. 그래서 예를 들면 3D가 장치된 퀘이크가 Rendition Verite 칩에만 작동이 가능한 것이다. 하지만 Direct 3D가 성숙하면서 기술자들이 하나만을 집중하는 경우를 막을 것이다. CPU와 Accelerator가 빨라지면서 10~15 %로 예상된 윈도 95 와 Direct 3D 의 성공은 그렇게 타격을 받지는 않았다. 애플의 DirectX 는 Game Sprockets이고 3D API 는 QuickDraw 3D Rave 이다. 3D Rave 는 Direct 3D 보다 기술적인 면에서 훨씬 앞선다. 기술자가 새로운 특징을 이용해 더욱 쉽게 API를 이용할수 있다. Rave 는 crossplatform이여서 이로 쓰인 게임은 Mac과 Window 에 동시에 발매될 수 있다. 만약 애플이 전문가들을 마이크로소프트에 반대하게 유혹하고 카드 기업을 Optimized 3D accelerated drive 를 만들게만 할수 있다면 Rave 가 API 경쟁에서 우승할 수 있다.

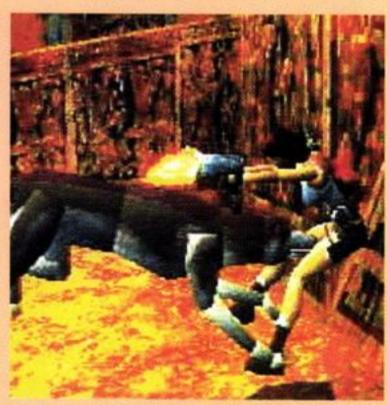
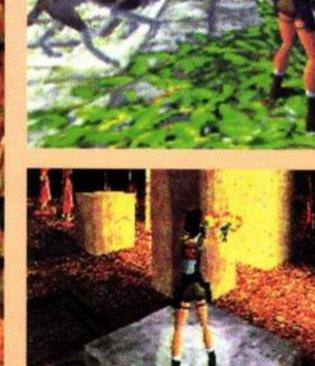
하지만 지금은 크게 다섯개의 3D 장치가 경쟁을 하고 있다. 이들 모두 장단점이 있다.

2D는 사양길로 접어들기 시작한다

미래의 칩셋에 관해서 한가지 정확한 것은 2D 밖에 안되는 카드는 없어질 것이다. 모든 2D 칩셋은 3D 혼합용으로 바뀔 것이다. ATI Mach 64 Architecture 는 3D Rage 가 되었고 지금은 3D

3DFX VOODOO

3Dfx 는 가장 빠른 3D 전용 칩셋이다. 이것은 2D 카드와 같이 쓰여져야 한다는 것이 단점이다. 그리고 또 윈도우에서는 쓸수가 없다. 그래서 VRML 사용자에게는 좋지 않을 것이다. 하지만 4Mb 전체가 3D에 사용되어 아주 빠르다. 이것은 Verite 와 같아 보이지만 50%더 빠른 Frame Rate가 보였다. Descent Ⅱ는 둘다 사용하여도 좋지만 Verite의 25fbs 에 비해 Voodoo 는 45 fbs 에 이르렀다.

3Dfx 는 2D칩에 같이 있는 3D 카드 Voodoo Rush를 발표했다. 이것은 한 카드로 3D를 윈도우에서 사용가능하게 하고 값도 3D 전용과 비슷할 것이다.

툼 레이더는 Voodoo 와 Verite 칩 둘 다 사용가능하다. 둘다 30 fbs에 자연스러운 3D를 출력해 낸다. Play Station 버전과의 차이점을 볼수 있다. 닌텐도 64 만이 이런 출력기능과 비슷하다

3Dfx를 기본으로 하는 카드

Diamond Monster 3D
WWW.DIAMONDMM.COM

다이아몬드 몬스터 3D는 많은 수의 게임을 번들로 가지고 있으며 아케이드 게임들을 PC에서 새롭게 재현한다.

번들: 멕 워리어 2, 하이퍼 블레이드, 툼 레이더, 디센트 2, VR사커, EF2000, 헬벤더, 몬스트 트럭 매드니스

Orchid Righteius 3D
WWW.ORCHID.COM

이 카드는 몬스터 트럭에서 위력을 느낄 수 있다.

번들: 멕 워리어 2, 디센트 2, VR사커, 웝플래시 3D, 헬벤더, 몬스터 트럭 매드니스

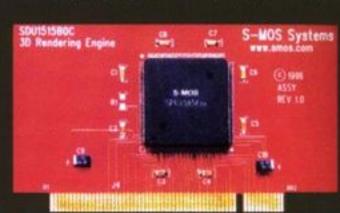
Rage Ⅱ가 되었다. Cirrus Logic Laguna 2D 는 Laguna 3D 가 되었다. 그리고 마지막으로 남은 2D 장치 Tseng Labs ET6000 도 3D 장치가 들어간다.

새로운 3D 장치는 구형 2D 장치의 하드웨어와 드라이버가 혼합이 되어서 비싸게 다시 구상할 필요가 없다. 그래서 "FreeD" 라는 단어도 생겼다. 3D 장치를 구식 2D 장치와 같은 값으로 구입할수 있다는 뜻이다. 이 칩들은 마더 보드상에 그래픽을 제공하는 기술자들에게도 관심을 끈다.

Rage나 ViRGE 로 바꿈으로써 조금의 개조만으로도 Mach 64 나 Trio 64 를 이용했던 새모델 시스템이 될 수도 있다. 너무 싸고 쉬운 3D 때문에 6개월 후에는 3D 장치가 들어가지 않은 하드웨어를 찾기는 힘들 것이다.

또 한편에는 새로운 3D를 위한 칩이 연구되고 있다. 이 디자인은 3D 곡선은 기존의 것보다 더 잘 만들지만 시장에서 판매되는 2D 칩보다는 여전히 떨어진다.

3Dfx Voodoo , NEC PowerVR 와 SMOS Pix 등의 칩들은 2D 방면의 여러 칩들과 아예 경쟁을 하지 않는다. 이들은 2D 자체의 특징을 무시하고 그대신 현재 판매되는 2D 와 함께 일할 수 있는 것에 대해 더 연구 하고 있다. 또 다른 디자인들은 2D 와 3D 가 함께 들어가 있는 것을 연구하고 있다.

어떤 기업들은 더 낳은 것을 연구하고 있다. 한 예로 MPEG 은 사운드 카드와 모뎀의 기능을 모두 하나의 카드가 하는 것을 연구하고 있다. 새로운 3D의 디자인이 성숙하면서 2D도 값도 싸지면서 더 관심있게 발달할 것이다. 기술자들이 새로운 기술을 배워서 3D 를 진화시키면서 2D 는 점차 사라질 것이다.

앞으로 나올 칩들

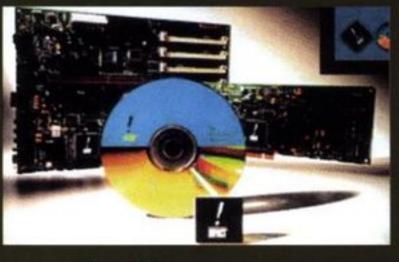
앞으로 나올 것은 히트될 순위대로 칩들을 늘어 놓은 것이다.

NEC Electronics 'PowerVR

PowerVR 칩은 컴팩 프리자리오 8710에 기본 장착되어있으나 이번 봄에 VideoLogic Apocalyps 3D 가 나올때 까지 판매되지 않을 것이다.

PowerVR 은 3Dfx Voodoo 처럼 3D 전용이다. 이것은 3Dfx 와는 달리 VGA 출력을 이용하지 않는 PCI BUS 를 이용해서 현재의 2D 셋업과 이어진다.

PowerVR 의 가장 큰 장점은 메모리를 낭비하지 않는 Zbuffer 를 사용하는 것이다. 그대신 Image Synthesis Processor를 사용하여 hidden surface를 제거한다. 현재 판매되고 있는 PowerVR은 안타깝게도 색을 거르지 못한다.

HTTP://WWW.POWERVR.COM

Cirrus Logic Laguna 3D

Creative LABs Graphics Blaster 는 Ciruss Logic Laguna 3D 칩셋을 이용한다. Laguna 3D 의 가장 큰 장점은 메인 시스템 메모리에 PCI BUS 를 이용해 색을 저장한다는 것이다. 이것은 작은 메모리로도 이용할수 있게 한다. Cirrus 사는 Creative LABs 에 이어 다른 Laguna 3D 장치가 된 시설을 발표할 것이다.

HTTP://WWW.CIRRUS.COM

SMOS Pix

SMOS Pix 는 RAM을 곁들이지 않아 가격을 최하로 낮추었다. Pix는 3D 전용 장치로 메인 메모리를 Texture Buffer로 이용하여 현재의 2D 시스템과 이어진다. 이것은 어떤 결과를 보여줄지는 모르겠지만 값은 더 내려가지 않는다.

ATI 3D RAGE Ⅱ

멕 워리어 2 는 ATI를 사용하여 아주 훌륭하다

3D Rage Ⅰ 은 ViRGE 만큼이나 마더보드에 많이 이용됐다. 3D Rage Ⅱ는 더 좋은 3D 출력 이외에도 ATI 의 Impact TV칩과도 연결이 되 800*600 이하의 모드 그래픽을 소화할 수 있다.

Rage Ⅱ는 Direct 3D의 모든 기능을 갖추었고 Antialiasing도 갖추고 있다. 그리고 아직까지는 최고의 Video Accelerator를 갖추고 있다. X 와 Y interpolation이 하드웨어 됨으로써 MPEG 영화들을 아무 사이즈로 문제없이 바꿀 수 있다.

MPEG을 TV로 출력시킬 경우 VHS와 차이 없는 화면을 볼 수 있다. 한편 어느 정도의 자본 투자가 되면 TV turner/video capture card를 살 수 있어 아주 값싼 media station 을 장만할 수 있다.

Rage 2는 2D 도스나 윈도우에서는 ViRGE와 비슷하지만 3D는 보다 훌륭하다. 하지만 Rendition 이나 3Dfx 에 비해 떨어진다. 만약 vidoe in/out application 을 찾는다면 3D Rage 가 최고이다.

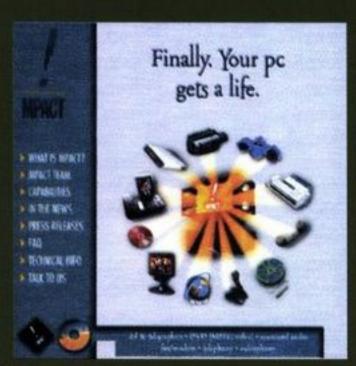
Rage Ⅱ를 기본으로 하는 카드

ATI 3D Xpression+ PC2TV
4MB / 2MB
WWW.ATITECH.COM

2D에서는 매우 빠르게 작동한다. 3D에서도 무리없이 동작한다.

번들: 멕 워리어 2, 와이프 아웃

Pix 칩 여러장을 이용하여 그 기능을 증폭시킬 수 있다.

Pix는 필터링은 하지 않지만 모든 색을 시작에 PreFilter 하고 이용할수 있는 메인 메모리를 채운다. 그래서 메모리 용량이 클수록 그 기능은 뛰어나진다.

HTTP://WWW.SMOS.COM

3DLABs Permedia

이 칩셋은 전문가용이다. 하지만 모든 3D의 요구조건을 모두 갖추고 있다. Creative LABs 는 Falcon 장치에 Permedia 를 사용할 것이다. 3D LABs는 CAD Station 에서 가정까지 퍼지는 3D 를 구상하고 있다.

HTTP://WWW.3DLABS.COM

3D Accelerator Laptops

ATI는 LCD 스크린을 지원하는 Rage 칩셋을 발표했다. 조금 후에는 3D 장치가 Laptop 에서도 기본으로 부착되어 나왔다.

HTTP://WWW.ATITECH.CA

Chromatic

Research Mpact

Mpact 는 스케쥴에 비해 1년이나 뒤쳤지만 약속대로였다면 좋은 인상을 주었다.

Mpact 는 Graphics Accelerator 뿐만 아니라 Mediaoriented CPU 의 역할도 한다. 이것은 2D 와 3D 소프트 웨어, MPEG1 , MPEG2 decoding, realtime MPEG1 encoding, FM 과 Wavetable audio synthesis, 3D audio, Dolby AC3 Surround Sound Decoding, 33.6Kbps Fax/Modem, Fullduplex Speakerphone 그리고, Video Teleconferencing 과 함께 나온다.

시스템 마더 보드에 Mpact 를 설치한다면 가격은 $150 정도로 예상된다. 만약 Mpact 가 약속한 바를 다 지킨다면 PC의 베이직 모델에 변화를 줄 것이다.

HTTP://WWW.MPACT.COM

Intel's AGP Standard

PCI BUS 만으로는 3D 장면을 자연스럽게 움직이기에는 부족하다. 이 문제를 해결하기 위해서 인텔에서는 Accelerated Graphics Port 를 발표했다. 이것은 PCI BUS 와의 묶임 없이 메인 메모리를 3D 카드가 사용할수 있게 된 것이다. AGP는 새로운 마더보드 디자인이 필요하기 때문에 연중까지는 보기 힘들 것이다. 이것은 펜티엄 프로 시스템에 흔히 보이게 될 것이며 그래픽 칩셋 회사들은 이를 후원해 줄 계획이다.

HTTP://WWW.AGPFORUM.ORG

Real 3D

세가의 버추어 파이터 3 가 사용한 Model 3 Computer Graphic System 을 만든 팀은 Intel「s AGP BUS를 이용한 값싼 PC 3D 장치를 연구 중이다. 3D 전용 버전의 Real 3D는 워크 스테이션 그래픽을 중심으로 데뷔할 것이나 값싼 2D/3D 장치의 내용은 아직 희미하다. 가장 빠른 AGP의 데뷔는 97년 중반 정도일 것이다.

HTTP://WWW.REAL3D.COM

Tritech 은 피라미드 칩에 폴리곤을 없애 준다고 한다

MaTROX

Mystique전용 게임 디스트럭션 더 비-는 얼마나 전용 게임이 좋은지 볼수 있다

Matrox의 Millennium은 2D 장치였지만 이제는 Open GL 혼합용 3D가 되었다. 나스카 레이싱에 이 장치를 넣은 후 Matrox는 갑자기 이런 경쟁에 끼어들게 되었다.

Millennium 은 텍스쳐 맵핑에서 뒤떨어져 연구후 미스티크(Mystique)를 개발했다. 이것은 도스와 윈도우사용도 좋았고 아주 빠른 3D를 만들수 있다. 미스티크는 필터링이나 antialiasing이나 fogging을 하지않는다.

Matrox 전용으로 쓰여진 게임은 아주 보기 좋으나 기술자들은 Mystique 하나만을 위한 게임을 만들지 않을 것이다. Matrox 는 노력은 많이 했지만 중요한 여러가지를 빼 놓았으므로 벌써 "Mistake"이라는 별명을 가지고 있다.

Matrox를 기본으로 하는 카드

Matrox Mystique
4MB / 2MB
WWW.MATROX.COM

미스트크에서는 약간의 결함이 보이긴 하나 이 정도는 진행하는데 있어서 무리가 없다

번들:멕 워리어 2, 디스트럭션 더비 2, 스코치트 플래넷

Telisman

이 경쟁에서의 꼴지는 마이크로소프트가 발표한 Telisman 이다. 아직까지는 종이상의 디자인이지만 Telisman 은 3D의 방법을 바꿔놓을 것이다. 이것은 3D 장면을 프레임마다 계산 하는 것이 아니고 2D 장면을 3D 모션으로 리렌더링 하는 것이다. 그래서 프레임마다 필요한 계산을 많이 줄일 것이다. 마이크로소프트에 의하면 최고 3D 그래픽 워크스테이션과의 라이벌이 될 것이며 가격은 고가로 예상된다.

HTTP://WWW.MICROSOFT.COM/HWDEV/DEVDES

그밖의 모든 것

더 많은 3D 칩셋들이 연구중에 있다. Silicon Reality 는 아주 기막힌 TAZ라는 Direct 3D 를 개발하고 Phillips Semiconductor 는 Big Cats 라는 칩을 발표했다. Trident Microsystems 사는 DVD 시스템을 사용하는 3D 칩을 개발 중이고 싱가폴의 Tritech Microelectronics 는 피라미드 칩의 파워에 대해 굉장히 기대를 걸고 있다.

HTTP://WWW.SIREAL.COM
HTTP://WWW.SEMICONDUCTORS.PHILIPS.COM

버파 3팀은 가정용 3D 칩셋을 개발 중이다

HTTP://WWW.TRID.COM
HTTP://WWW.TRITETECHSG.COM

통합해서 PowerVR 이나 Pix를 위하여 기다리는 것이 좋다. 사용자의 가장 좋은 선택은 3D와 2D가 좋은 값싼 Verite가 좋다. 만약 정말 3D를 위해 모든 것을 하겠다면 모든 기능이 가능한 3Dfx 가 가장 좋을 것이다.

Mystique 은 필요한 기능을 다 갖추지 못했으므로 실수가 될수가 있겠지만 2D와 DOS 게임에는 좋다. ViRGE 는 장단점이 많다. 장점은 2D와 3D가 둘다 좋다는 것이다. 만약 좋은 값을 찾을수 있다면 생각해 볼만 하다.

RENDITION VERITE

Rendtion 은 훌륭한 3D 출력을 아주 값싸게 발표하여 눈길을 끌고 있다. 뒤떨어지는 2D 출력에 실패했지만 지금은 위험때문에 좋은 윈도우 속도와 SVGA 정도의 출력을 가능하게 하였다. 한가지 단점은 VGA에서의 떨어지는 출력이지만 요즘 VGA를 사용하는 게임은 드물다.

Verite 의 가장 큰 장점은 이것이 하나 밖에 없는 퀘이크 액셀레이터다. 퀘이크 Verite를 사용해 16 Bit , 640*480 칼라와 Filtered Texture , Antialiasing 이 가능하다. Verite의 모든 카드는 4Mb의 메모리와 함께 나오고 윈도우에서 1280*1024 의 16Bit 칼라를 사용 가능하게 한다. 이것은 아주 좋은 MPEG를 출력시키지만 ATI 만큼은 훌륭하지 못하다.

사이버 글래디에이터는 3D없이는 보통 게임이지만 3D를 달면 달라진다. A10 탱크 킬러는 Texture Use를 사용하기 위해 3D 장치가 필요하다

Verite를 기본으로 하는 카드

	카드	설명	번들
	Intergraph Reactor WWW.INTERGRAPH.COM	기본적으로 빠른 스피드를 가지며 4메가로 업그레이드 할 때는 상당한 돈이 필요하다	**번들**:퀘이크, 인디카 Ⅱ, 몬스터 트럭, 헬벤더(데모)
	Creative Labs 3D Blaster PCI WWW.CREATIVELABS.COM	거의 호환성 있는 보드로 3D블라스터가 있으면 확실한 효과를 볼 수 있다	**번들**:퀘이크, 플라이트 언리미티드, 투신전
	Sierra Screamin「3D WWW.SIERRA.COM	시에라가 뛰어든 최초의 하드웨어로 시에라 자체의 윈도 게임에서는 30%정도 빠른 취상의 스피드를 낸다	**번들**:퀘이크, 인디 카Ⅱ, A10탱크 킬러, 사이버 글라디에이터
	Canopus Total 3D WWW.CANOPUSCORP.COM	가격은 조금 비싸지만 성능이 우수하다. 3D안경이 있어 윈도우에서 입체환경을 지원하며 게임의 스피드도 빠르다	**번들**:퀘이크, 인디 카Ⅱ, 디센트2, 윕플래시, 3D LCD 셔터 안경

속이 꽉 찬, PC 게임지

PC CHAMP

야이야야~ 쇼킹쇼킹 !!! 대한민국 최고의 PC게임지

2월호보면 97히트게임 다보인다 !!!

추천공략 / 기다리고 기다리던 게임

디아블로

긴급공략 / 윙커맨더 외전

프라이버티어 2

공략 노하우 / 속시원한 엔딩의 해결책

C & C 레드얼럿

2

1997 February

월호

독점게임특집/ 전위적인 국산게임 '디어사이드 3'

기획특집/ 97년 빛낼 전략시뮬 7작품, 97년 해외 기대작 총집합

완벽공략

- 블러드 앤 매직
- 파랜드 사가
- 스타제너널
- 아트리아 대륙전기

확인하세요! 다음의 부록을 모두 받으셨는지…

1. 막히면 뚫어라! 최근 게임의 힌트와 팁 그리고 해킹 「팁 앤 핵스 컬렉션 2」 핸드북
2. 세가 랠리 등 최신 게임데모 모음(CD-ROM부록)
3. 아미넷 10시간 「무료 인터넷 사용권」과 프로그램(CD부록에 수록)
4. 캠퍼스 히어로즈 「책받침」까지

절찬 판매중!

PC CHAMP CD-ROM Edition 97년 2 월호 CD 부록

CD CHAMP

February

Sensational Game & Game Movies

GAME DEMO

GAME MOVIES

UTIL/ PATCH/ WAD

Sega Rally

PC GAMER CD-ROM Edition

값 6,900원(CD부록 포함)

대작 게임들중에서 엄선한 PC CHAMP 부록 CD

2월호 스페셜 CD 부록!!!

실행 가능 게임데모

파워 F1/ 블러드 앤 매직/ 포크 인 더 테일/ 세가 랠리/ 마이크로소프트 골프/ 로켓 자키/ 버그!/ 배틀 그라운드: 벌지/ 하푼 클래식/ 드래곤 투카 3D/ 마이크로소프트 축구/ 핀볼 제작기/ 드로이안/ 볼로/ 숨은 게임 등

동영상 C & C레드얼럿/ 네크론/ 인크레디블 헐크/ 크라임 웨이브/ 디어사이드 3/ 코룸

그외 메모리 관련 기사모음 / 유틸리티 / 패치프로그램 / WAD, PUD 파일

행운을 기대하시렵니까? 서점에 늦게 가셔서 남아있는 PC CHAMP 1권을 구입할 수 있다면 당신은 정말 '행운아'입니다.

PC GAMER 독점기사특약

게임 차트

올 겨울 게임 시장은 단연 삼국지 V, C&C 레드얼럿 등 전략 시뮬레이션이 인기를 얻고 있다. 또한 NBA 농구의 인기를 등에 업고 나온 NBA라이브 97이 화려한 그래픽, 사운드로 PC 게이머들을 모니터로 끌어모으고 있다. 한편 국내 게임도 창세기전 2, 천상소마 영웅전이 나름대로 인기를 누리고 있어 국산 제작 게임의 자존심을 지키고 있다.

애독자 인기 순위

순위	게임	장르	제작사	유통사
#1	삼국지 V	전략 시뮬레이션	고에이	비스코 (02-401-2531)
#2	C&C 레드얼렛	전략 시뮬레이션	웨스트우드	동서산업개발 (02-3662-8020)
#3	창세기전 2	롤플레잉	소프트맥스	하이콤 (02-795-5765)
#4	NBA 라이브 97	액션	EA	동서산업개발
#5	롬레이더	액션 어드벤쳐	코어	쌍용
#6	천상소마영웅전	롤플레잉	FE	멀티그램
#7	D	어드벤쳐	어클레임	삼성영상사업단
#8	버추어 캅	슈팅	세가PC	SKC
#9	피파 97	액션	EA	동서산업개발
#10	삼국지 공명전	전략 시뮬레이션	고에이	비스코

애독자 구매 희망 순위

순위	게임	장르	제작사	유통사
#1	디아블로	롤플레잉	블리자드	SKC (02-756-5151)
#2	대항해시대 3	롤플레잉	고에이	비스코 (02-401-2531)
#3	파이널 판타지 7	롤플레잉	스퀘어	삼성전자 (02-501-9002)
#4	포가튼 사가	롤플레잉	손노리	미정
#5	X-COM 3	전략 시뮬레이션	마이크로프로즈	쌍용
#6	천하통일	전략 시뮬레이션	시엔아트	시엔아트
#7	캠퍼스러브스토리	어드벤쳐	남일소프트	SKC
#8	프린세스 메이커 3	육성 시뮬레이션	만트라	쌍용
#9	스타크래프트	전략 시뮬레이션	블리자드	SKC
#10	삼국지 운장전	전략 시뮬레이션	고에이	비스코

독자 여러분의 인기챠트를 모집합니다. 자기가 한 게임 중 인기있었던 게임을 빅 5로 정해 인기있는 이유를 써서 보내주세요.
보내실 곳은 하이텔, 천리안 : champg 나우콤 : 네모네모
우편 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 인기챠트 담당자 앞

캠퍼스 러브스토리

캠퍼스 러브 스토리는 대학내에서 연애를 다룬 육성 시뮬레이션과 어드벤처를 혼합한 작품으로 국내 제작사인 남일 소프트에서 제작하고 SKC에서 유통하는 작품이다. 일본의 도키메키 메모리얼, 동급생 등을 혼합하는 작품으로 국내 제작 기대 신작 중의 하나이다.

장　르
어드벤처
시스템 요구사항
486 이상/램 8메가 이상/마우스 필수
발 매 일
2월 예정
가　격
미　정
유 통 사
SKC(02-756-5151)
제 작 사
남일소프트

게임의 특징

시뮬레이션과 어드벤처의 혼합

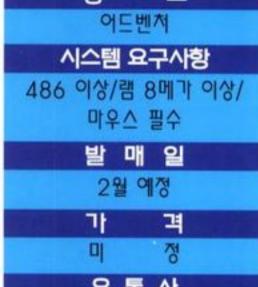
캠퍼스 러브 스토리의 차별점이라면 시뮬레이션 + 어드벤처라는 새로운 형식을 취하고 있다는 데 있다. 시뮬레이션의 가장 큰 장점은 흔히 말하는 자유도로 유저의 플레이 스타일에 따라 다양한 결과가 나올 수 있다. 이에 반하여 어드벤처란 게임 디자이너가 미리 마련한 각본, 즉 시나리오를 유저가 따라가는 방식으로 진행되는 장르로 사실상 자유도란 매우 제한되어 있는 것이다.

캠퍼스 러브 스토리는 바로 시뮬레이션의 특성인 자유도에서 오는 재미와 어드벤처의 특성인 극적인 스토리 라인에 의해서 얻어지는 재미를 결합시킨 작품이다. 캠퍼스 제작에 많은 영향을 주었던 작품들은 도키메키 메모리얼, 동급생, 프린세스 메이커 등이다. 결국 캠퍼스 러브 스토리는 프린세스 메이커처럼 자신을 육성시켜나가고, 도키메키와 같은 자유도가 높은 데이트를 하면서 그 위에 동급생과 같은 드라마틱한 시나리오가 펼쳐지는 작품이다. 당연히 각 요소에 캠퍼스 러브 스토리만의 독특한 개성이 들어가 있음은 물론이다.

유저 여러분들은 이런 장난 하지 마세요!

신세대들의 연애관, 가치관이 그대로 게임에 반영

캠퍼스 러브 스토리는 1990년대 후반의 한국을 배경으로 한다. 게임에 등장하는 배경은 우리주변에서 볼 수 있는 장소들이며 게임에 등장하는 캐릭터들은 주변에서 만날 수 있는 사람들이다. 게임의 주된 재미 중의 하나가 현실에서 경험하지 못하는 것을 경험한다는 면에 비추어보면 이러한 현실적인 소재는 다소 흥미도가 떨어질 수 있다고 생각할 수 있다. 그러나 캠퍼스의 주된 게임 디자인 철학이 최대한 현실적인 상황을 유저에게 제공하고 유저들이 그 안에서 대리경험을 느끼게 한다는 것이 목적인 만큼 가상적 소재를 배경으로 한

사람이 많은 엘리베이터간에서 밀착되는 주인공과 엘리베이터 걸

작품들과는 색다른 재미를 추구하고 있다. 모범생 스타일의 유저라면 게임상에서는 한 번 제비족처럼 연애를 해 볼 수도 있고 얌전한 여자친구하고만 사귀어 본 유저라면 한 번 끼많은 여자와 사귀어 볼 수도 있는 것이다.

위와 같은 대리경험의 효과를 최대화하기 위해 캠퍼스의 설정 및 시나리오 제작에 있어서는 광범위한 자료 조사와 함께 많은 인원들이 참여하게 되었다. 게임상의 10여명의 여주인공들은 신세대 여대생들의 가치관 및 연애관을 대표할 수 있는 다양하고 뚜렷한 개성을 가진 캐릭터들로 설정되었다.

연애 심리 시뮬레이션

대부분의 육성 시뮬레이션들은 비교적 간단하고 알기쉬운 게임 시스템으로 구성되어 있다. 캠퍼스는 기존의 육성 및 연애 시뮬레이션 게임과 달리 현실 연애를 게임상에서 구현한다는 모티브를 가지고 제작되었으므로 연애에서 일어나는 각종 복잡미묘한 심리변화를 시뮬레이트 할 수 있도록 설계되었다. 따라서 캠퍼스 러브 스토리의 여자 캐릭터와 잘 사귈려면 그 여자가 현실상의 여자인 것처럼 잘 보살펴 줘야 한다.

게임의 진행방법 및 요령

게임의 진행방법

1. 일단 일요일 저녁에 다음주 수업이 끝난 후 방과 후에 무엇을 할 것인지를 방안에서 해당하는 그림을 클릭하여 결정한다. 예를 들어 운동을 하고 싶다면 역기를 클릭하고, 공부하고 싶다면 책상위의 책을 클릭하면 SD로 주인공의 스케쥴을 실행하는 모습이 보인다. SD는 주인공의 상황에 따라 성공, 실패, 태만의 세 가지 경우가 나타난다. 실패는 주인공이 해당 행동을 하는데 패러미터가 모자랄 경우에 일어나고, 태만은 주인공이 근성이 낮거나, 육체적, 정신적으로 지쳤을 때 생긴다.

2. 위의 스케쥴 외에 주말에 맵을 돌아다니면서 아르바이트 자리를 물색하거나 다닐 학원들을 찾아본다. 아르바이트나 학원을 결정하면 지정된 요일에 아르바이트나 학원 스케쥴을 실행하게 된다. 아르바이트나 학원등은 주인공의 경험이 쌓임에 따라 승진 혹은 승급하게 되며, 아르바이트의 경우에는 받는 월급이 늘어난다.

3. 위와 같이 스케쥴을 실행해가다보면 다양한 비주얼 이벤트를 통해 여자캐릭터들을 만나게 된다. 여자들도 나름대로 좋아하는 남성스타일이 있으므로 주인공의 스타일이 여자 캐릭터의 맘에 든다면 전화를 걸어서 데이트를 신청할 수 있다. 공주병이 심한 캐릭터는 잘 튕기며 여자마다 좋아하는 데이트 장소가 다르므로 만날 장소를 잘 선택해야 한다. 싸돌아 다니는 캐릭터는 전화해도 집에 없는 경우가 많으므로 빼빼로 연락해야 될 때도 있다.

다양한 데이트 장소들

스타디움:스타디움의 밤. 농구와 야구 구경을 할 수 있다

아파트:상류층의 고급아파트로 영계걸 채소라의 집

오락실 부:지능개발을 하러 가자~ 주머니 사정 없는 서민?오락실. 2년후에는 테마파크형 오락실이 생겨 이 오락실은 문을 닫는다

백화점:'어리랑 백화점'여기선 어떤 쇼핑을... 백화점에서는 여자에게 선물을 사줄 수 있으며 자기의 방을 업그레이드할 수 있는 가구나 가전기기 등을 구입할 수 있다

KOEX:계절마다 각종 전시회가 열리는데, 파트너가 좋아하는 전시회에 데려가면 효과만점

여대기숙사:야밤에 여대기숙사에 한번 와보라구~! 풀리지 않는 신비~ 여대기숙사!

구멍가게형오락실:어오리, 교, 로버트, 킹즈야... 다 나와라~ 내가 상대해주지...

테마파크형 오락실:어어어, 여기가 어딘가? 아니 이건

러브호텔:여자를 잘 꼬셔서 여기까지 올 수 있다. 화술이 뛰어나지 않으면 호텔 문앞에서 그녀에게 뺨만 맞을 수도...

볼링장:자! 보라구. 다 스트라이크닷! 욱! 또 거터(또랑)잖아.. 멋진 스트라이크로 그녀를..

포켓볼:X세대의 상징 포켓볼. 절대 빠질 수 없지. 자아! 내가 솔리드를 맡지.. 당구를 잘 치다면 그녀에게 포켓볼을 가르쳐 주면 오케이...

자동차 학원:여자를 꼬시기 위해서는 버스만 타고 다닐 수는 없다. 나도 오너가 되고 말꺼야! 차를 구입하기 전에 우선 운전면허를...

방범대원활동무대:아아! 이 야밤에 순찰을 돌아야 하다니... 허나! 데이트를 하려면 돈이 있어야... 으으.. 열심히 하자

실내농구장:히히! 나의 롱다리로 농구장을 휩쓸러 들어왔다. 여성팬들이여! 나를 주목하라! 농구동아리에 들어가면 자주 오게되는 장소

4. 여자와 약속을 정하면 해당일에 외출을 해서 여자와 데이트를 하게 된다. 상식적으로 생각할 수 있는 데이트 장소들은 거의 망라되어 있다. 데이트 장소에서는 SD 애니메이션을 통해 여자들의 반응을 체크할 수 있다.

그리고 가끔 subject 대사가 발생하는데 여자와 여러 가지 주제에 대한 얘기를 나눌 수 있다. 여자들은 자주 주인공의 의견을 물어보는데 이때 대답을 잘 선택해야 여자의 호감도를 높일 수 있다.

5. 첫번째 데이트 장소를 나오면 맵 상에서 다음 데이트 장소를 선택할 수 있다. 가끔 여자들이 어디에 가자고 먼저 요청하는 경우가 있는데 그 여자를 일부러 떼놓을 생각이 아니라면 하자는 대로 하는게 좋다. 좀 분위기가 무르익었다 싶으면 으슥한 장소로 데려가서 스

시골마을:어버지의 손에 이끌려 어디론가 떠나는 슬픈 표정의 소녀... 뒤에 남은 주인공의 뒷모습이 애처롭다

모여인의 목욕탕:아니... 뭘 보는 거예요? 과외하러간 집에 웬 목욕녀가?

킨 쉽을 시도할 수 있다.

단 여자에게 술을 먹이거나, 이전의 데이트 결과가 좋아서 여자가 기분이 좋을 때 시도해야 성공 가능성이 높다.

예를 들어 처음 만나자마자 스킨쉽을 시도한다든지 대낮에 시도한다면 오히려 그녀의 거부감만 초래할 수 있다. 좀 더 자신이 있다면 러브 호텔에 데려갈 수도 있다.

6. 위와 같이 스케쥴 및 데이트가 시뮬레이션으로 진행되며 두 사람의 관계가 진전됨에 따라 각종 비주얼 이벤트가 발생된다.

캠퍼스 비주얼 이벤트는 예를 들면 도끼메끼와 같은 간단간단한 이벤트가 아니라 비주얼 이벤트 자체만으로도 하나의 연애 어드벤처 게임을 만들 수 있을 정도의 시나리오와 대사를 가지고 있다. 비주얼 이벤트 중에도 주인공은 선택의 기로에 서는 경우가 많은데 여자의 특성을 파악해서 잘 결정해야 해피엔딩을 볼 수 있다.

7. 게임의 최종목적은 그녀에게 프로포즈를 해서 결혼하는 것이다. 적극적인 여성은 주인공에게 먼저 프로포즈하는 수도 있다. 또한 육성 시뮬레이션과 같이 주인공이 자신을 어떻게 발전시켰는가에 따라 주인공의 장래 직업이 결정된다. 직업과 사랑에서 동시에 성공을 거두도록 하자.

게임의 진행 요령

캠퍼스 러브 스토리 플레이상의 요령을 정리하면 다음과 같다.

앗~ 실수:취중에 그만 실수를...

일반 편

■연애 시뮬레이션이라고 여자 뒤만 쫓아다니다가는 결국 여자들도 도망간다. 꾸준한 자기개발과 연애를 병행해야 한다.

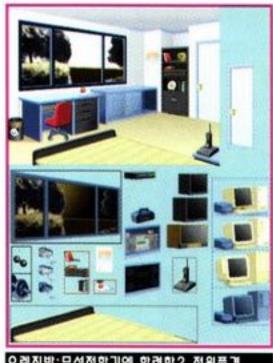
■초기에 선택하는 주인공 타입에 따라 게임의 진행이 매우 달라진다. 각 타입의 특성을 요약하면 다음과 같다.

1. 오렌지 타입

외모가 뛰어나고 초기부터 돈이 많아서 여자를 사귀기엔 가장 쉬운 캐릭터이다. 단, 근성이 약해서 어떤 일을 하더라도 쉽게 지치므로 후반에 갈수록 캐릭터를 키우기가 어려워진다.

2. 모범생 타입

학업 및 평가가 높은 캐릭터. 초반에 여자를 사귀기는 약간 어렵지만, 우등생의 장점을 충분히 살려 과외 등을 하면 고수입을 얻을 수 있다.

3. 고학생 타입

오렌지방:무선전화기에 화려한? 전원풍경... 역시 오렌지여~

오렌지 타입과 대조적인 타입. 지방에서 올라와서 혼자 생활하므로 경제적으로도 궁핍하고 외모도 떨어져서 초반에 여자구경 하기는 매우 힘들다. 그러나 체력과 근성이 매우 뛰어나 끈기가 있으므로 후반에 가면 빛을 볼 수 있다.

4. 통신광 타입

모든 면에서 평균치에 가까운 타입이다. 실제 게임을 하는 유저들과 가장 가까운 스타일이라고 할 수 있다. 한 번 게임을 클리어하고 나면 주인공 설정 타입이 있어서 유저가 원하는 스타일대로 주인공 패러미터를 설정해서 플레이 할 수 있다.

자기관리 편 (패러미터)

■주위사람들의 평가에 항상 신경써야 한다. 게이머가 성실하거나, 약속을 잘 지키고 거짓말을 안 한다면 평가가 올라가고 반대 경우에는 평가가 내려간다. 평가가 내려가면 주인공이 어떤 말을 해도 상대방이 믿고 신용하지 않으므로 중요한 이벤트에서 낭패를 보는 경우가 생긴다.

■멋진 여자를 사귀려면 패션에도 신경을 써야 한다. 가끔 새로운 옷을 사고 헤어숍에 가서 헤어 스타일을 손질한다.

■공부는 꾸준히 하여야 하며 특히 시험전에 집중적으로 공부해야 좋은 효과를 볼 수 있다.

■근성이 없으면 주인공은 모든 일에 쉽게 지치게 된다. 오렌지 타입은 근성이 매우 낮고 고학생인

엑스트라들:각양각종의 엑스트라들. 비록 얼굴밖에 안 나오지만 때로는 중요한 역할도... 앗! 무당아줌마가 주는 부적을 지니고 자면 꿈에서 전생제비족을 만날 수 있다는데... 그에게 사랑의 비법을 전수 받는다

경우에는 근성이 매우 높다.

■스트레스와 체력을 항상 체크하여 콘디션이 안 좋을 때는 쉬는 게 좋다.

아르바이트 편

■데이트를 하려면 돈이 절대적으로 필요하므로 아르바이트는 필수다. 돈이 없으면 데이트를 못하게 된다. 더군다나 사회경험도 늘어나고 각종 관련패러미터도 늘어난다. 사회경험이 늘어나면 나중에 직장생활할 때 많은 도움이 된다.

■좀 힘은 들지만 쉽게 돈을 벌려면 막노동을 하는게 좋다. 단 막노동을 하면 수시로 휴식을 취해야 한다.

■아르바이트는 성실하게 안하면 짤린다. 그대신 열심히 하면 보너스도 받을 수 있다. 아르바이트는 방학때 집중적으로 해야 큰 효과를 본다.

연애 편

■비록 첫 여자와는 실패하더라도 그 경험이 다음의 여자를 사귀는데 많은 도움을 줄 것이다. 주인공이 처음 플레이를 하게 되면 일학년이라 패러미터도 낮고 연애경험도 적으므로 첫사랑을 성공시키기는 매우 어렵다. 그러나 기억하라 아픈만큼 성숙해짐을 명심한다.

■여자의 성격에 따라 매우 다른 행동방식을 보이므로 연애를 성공시키려면 성격파악이 무엇보다 중요하다. 여자에 따라 서로 어느 정도 가까워졌느냐에 따라 차이들이 생기게 된다.

■수시로 무당집에 들러서 여자의 감정을 체크하도록 한다.

■여자의 패러미터나 관계 패러미터 등을 알 수 있는 각종 아이템은 빨리 획득할수록 좋다.

■여자의 자신의 대한 평가를 귀담아 듣도록 한다.

■그녀가 주인공과의 데이트가 더 이상 재미없다고 느끼거나 주인공이 자주 약속을 어겨 믿을 수 없는 인간이라 생각되면 이별선언을 한다.

주말 데이트 편

■데이트를 성공적으로 하는데 가장 중요한 패러미터는 화술이다. 특히 커피숍과 같은 경우에서 주인공이 화술이 낮다면 썰렁함을 면치 못한다. 화술에 자신이 없다면 서로 얼굴만 말뚱말뚱 바라볼 수밖에 없는 커피숍이나 호프보다는 영화관같이 말이 필요없는 장소에 데리고 가는 것이 좋다. 반대로 게이머가 화술이 높다면 큰 노력없이 대부분의 경우에 여자를 즐겁게 해 줄 수 있다.

공주병이 심한 여자일수록 데이트 신청시 튕기는 정도가 높다

적극적인 여자이며 사이가 가까워질수록 여자 쪽에서 먼저 데이트를 신청하기도 한다

얌전한 여자는 집에 붙어 있으므로 언제든지 전화를 받지만 외향적인 캐릭터는 집에 없는 경우가 많다

헌신적인 여자 캐릭터들은 주인공을 위한 각종 선물을 해 준다

의사표현이 솔직한 여자는 데이트가 재미없으면 재미없다고 얘기하고 화가나면 확실히 의사표현을 한다. 캐릭터에 따라서 소극적이거나 주인공을 위해서 재미없어도 재미있는 척 해주는 여자가 있으며 화가 나도 겉으로 표시를 안 하는 캐릭터들도 있다

주인공과 사이가 가까워지면 여자는 점점 은밀하고 사적인 얘기들을 하게 된다

여자 집안에 따라 귀가시간이 다르다

성에 대해 개방적이고 사이가 깊어질수록 주인공의 스킨쉽에 잘 응한다

주인공의 주변인물들

코엠의 점에서 그의 음흉함(?)을 엿볼 수 있다. 일명 변태백수선배. 주인공의 선배인 이형에게 잘 보이면 갖가지 야한 이벤트를 경험할 수 있다. 선배따라 홍콩간다~?

모범생. 앗! 이런 친구 곁시 못하지. 지고로 장관중 차지 싶으면 친구를 잘 사귀어야 한다

나이스가이 성환. 여자문제라면 나에게 맡겨라. 의리에 죽고 의리에 사는 정의파 성환! 하지만 가 걸린 문제라면 양보할 수 없닷!

악성 도깨비!! 사사건건 주인공앞에 걸림돌이 되는 눈에 가시 같은 존재. 라이벌 민현석!

라이벌 현석과 오피스텔 앞에서 만나다

소현의 집 앞에서...

■아무리 좋아하는 장소라도 계속 같은 곳에만 데리고 다니면 여자는 금방 질린다. 여자에게 새로운 즐거움을 줄 수 있도록 새로운 데이트 장소를 발굴한다.

■쓸데없이 이리 저리 많은 장소를 가는 것보다 몇 군데 안 가더라도 여자를 확실히 즐겁게 해 주는 것이 중요하다.

■자신의 패러미터가 강점이 있는 장소를 공략하는 것이 중요하다. 비록 처음엔 여자가 싫어하는 장소라도 주인공의 패러미터에 강점이 있는 장소라면 여자가 점점 그 장소를 좋아하게 만들 수 있다. 주인공이 당구(포켓볼)를 아주 잘 치다면 당구를 싫어하는 여자라도 주인공에게 배워 당구 치는 걸 점점 좋아하게 된다.

■어느 정도 관계가 진전되면 야외로 여행을 가도록 한다. 호감도 향상에 최고의 효과다.

■subject 대화에서 여자의 취향을 잘 파악해서 대답하도록 하고 여자의 대답을 잘 기억해서 여자의 취향을 파악하도록 한다.

■선물은 많이 해 줄수록 좋다(단, 여자가 싫어하는 선물은 역효과).

■데이트시 밥을 굶기지 않도록 한다. 밥을 굶기고 좋은 결과를 기대할 수는 없다. (특별히 비싼 것을 좋아하는 여자는 비싼 식당에 데리고 다니도록 한다.)

■데이트시 주인공이 정말 지루하고 따분하게 하면 여자는 적당한 핑계를 대고 먼저 들어가버린다.

■스킨쉽은 관계 발전에 따라 적절히 시도하도록 한다(적절히 하면 관계발전에 매우 좋은 효과).

■스킨쉽을 성공하려면 데이트 코스를 잘 짜야 한다. 미리 무드를 잡아놓고 시도하는 것이 성공확률이 높다.

1)멍숭멍숭하게 듣고 있는 그녀 2)가까워지면 행복감에 젖는 그녀 3)아무리 재미없어도 침을 흘리면서 즐다니... 좀 모자라는 애 아냐? 4)분위기가 좋아지면 스스로 이야기 한다

캐릭터 소개

X대파

게이머와 같은 학교에 다니게 될 이들은 같은 물에서 놀게 된다는 이유로 약간은 유리한 고지에서 시작할 수 있다.

박주민

같은 학교, 게다가 같은 학과! 굉장한 점수를 따고 들어가지만 결코 공략하기 쉬운 캐릭터는 아니니 방심은 금물이다. 장래 시스템 엔지니어를 꿈꾸는 야무진 성격의 주민은 약간의 결벽증적 태도로 주인공의 접근을 힘들게 한다. 게다가 과선배를 짝사랑하고 있다. 산넘어 산이라더니 갈길이 멀고 험하지만 게이머가 탁월한 인간성의 소유자라면 꿈에 그리던 CC를 이루는 것도 불가능한 일은 아니다.

채소라

게이머의 후배. 황당한 아이디어와 X세대만의 톡톡튀는 행동으로 주위사람들을 경악하게 만든다.

계절을 코디네이션 계절에 따른 파트너의 패션변화도 볼거리... 기본적으로 모든 주연급 캐릭터는 춘추복, 하복, 동복, 여행복의 네가지 복장은 기본적으로 갖추고 있다. 그외에도 수영복, 속옷도 있으니...

먼저 찍었다는 이유만으로 자기소유를 강요하는 친구 성환과의 라이벌전이 벌어지게 되고 게이머는 우정이냐 사랑이냐의 기로에서 방황을 하게 된다. 그 외에 소라에게 잘보이겠다는 일념하에 노땅소리까지 감수하며 열심히 신세대 풍습에 익숙해져야 한다.

이소현

남자가 다가오면 새침해지고 멀어지면 웃어주는 일명 게릴라전법의 명수인 그녀! 상큼한 외모로 이어지는 뭇남성들로부터의 인기는 그녀의 공주병에 기름을 붓는데.. 하지만 그녀에게도 약점은 있었으니 소현의 소녀다운 내면을 공략한다.

Y대파

거리로는 X대와 그리멀지 않지만 가깝고도 먼 곳 그곳은 바로 금남의 지대인 Y여대였다.

문지현

174Cm, 34-23-34, 현재 모델라인에서 제일 잘나가는 아마츄어 모델로 꼽히는 지현은 그야말로 무수한 남성들로부터 한몸에 뜨거운 시선을 받고 있다. 엉뚱한 만남으로 첫단추부터 망신을 당하게 되는 주인공이지만 진정한 승자는 한번의 실패에 굴하지 않는법! 진정 그녀를 원한다면 칠전팔기의 끈기와 미녀를 얻기위한 용기가 필요하다.

정애란

얼굴도 예쁘고 글래머인데다 인상도 좋다. 그녀의 결정적인 문제는 바로 바람기. 그렇다면 게이머의 과제는 애란의 개과천선이다.

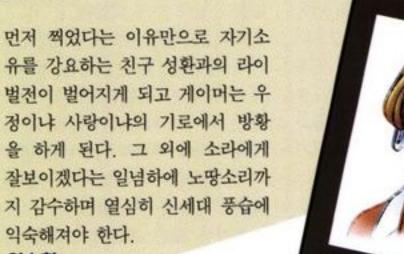
S대파

현재 입시지옥을 더 한층 과열시키는 S대.

최지혜

모재벌가의 상속녀로 미모, 지성까지 겸비한 그녀를 사람들은 퍼펙트걸이라고 부른다. 그야말로 캠퍼스 러브 스토리의 히로인 격에 해당하는 캐릭터이다. 하지만 운명의 여신은 주인공의 편에 서게 되는데 돈이 궁해 시작한 과외에서 만난다.

POWER A to Z

폴리크롬

장 르
롤플레잉
시스템 요구사항
486 이상/램 16메가 이상/마우스 필수/윈도95
발 매 일
발매중
가 격
44,000원
유 통 사
다우기술(02-3450-4736)
제 작 사
샤이벨

폴리크롬은 지난 챔프에서 기대하는 롤플레잉 게임으로 샤이벨이 제작하고 다우기술이 한글화하여 출시한다. 비디오 게임 스타일의 롤플레이 게임인 폴리크롬은 윈도 95 전용 게임이다.

폴리크롬은 전형적인 판타지풍 롤플레잉이다

PolyChrome

cybelle

프롤로그

아직까지도 정통 RPG 게임을 찾는 이들이 많다. 얼마전 출시되었던 천상소마 영웅전도 그랬고 아직까지도 영웅전설 시리즈가 사랑받는 것을 보면 잘 알 수 있다. 사실 RPG 게임의 진행 방법은 게임마다 크게 다를 바가 없지만 각종 필드 전투와 이야기 속의 영웅이 된다는 것은 매니어들의 오랜 흥미를 끌기에 충분하다.

이번에 출시된 폴리크롬은 전형적인 RPG게임으로서 윈도 95에서 실행이 가능하다. 윈도 95의 다이렉트 X 기법을 이용하여 SVGA의 고화질 해상도를 지원하며, 모든 캐릭터들을 3차원으로 처리한 점이 특징이다.

2년 만에 귀향하는 리크

특히 필드 전투 화면도 3차원으로 처리하여 버추얼 파이터를 하는 듯한 착각이 들게 한다. 여기에 게임 옵션 화면에서도 최대한의 편의를 위해 게임 속도 조절 모드나 카메라 설정 모드가 따로 마련되어 있다. 빠른 게임 속도를 원한다면 얼마든지 2배속까지 게임 속도를 조절할 수 있으며, 실감나는 3차원 화면을 위해 게이머 원하는 카메라 모드에서 게임을 진행할 수 있다.

여기에 실제 음반을 연상케하는 게임의 BGM 음원이며 각종 효과음까지 가세하여 폴리크롬을 더욱 돋보이게끔 하고 있다. 디아블로나 C&C 레드 얼럿 같은 게임이 판치는 시점에서 정통 RPG 게임으로 정적인 묘미를 느끼고 싶다면 폴리크롬의 마법 세계에 빠져들어 보기 바란다.

스토리 라인

그 옛날 과학이라고 하는 문명이 세상을 덮기 조금 전의 시대에 보석에는 정령이 살고 있었다고 믿어지고 그것은 마법이라고 하는 형태로 사람들에게 관계되어 있었다. 마법의 힘이 봉해져 있는 마법석이 만들어져서 그것을 사용하는 자에게는 부와 영광, 그리고 파멸을 가져왔다. 그 힘은 싸움을 부르고 싸움은 혼란을 불러 모든 생명은 멸망을 눈앞에 두게 되었다.

이러한 때에 지상에 희망의 빛이 나타났다. 빛은 선택된 자들에게 주어져 긴 세월을 이어져 내려왔다. 역사에 나타나지 않는 그 기나긴 시간을 후세의 사람들은 평화라고 불렀다. 하지만 그것은 언제까지나 계속될 수는 없었다.

호기심 많은 젊은이 리크는 마법석의 비밀을 쫓아 긴 여행을 떠났다. 전에 여행에 나선 후 행방불

전 캐릭터 화면

드와프 족의 평화를 되찾아 주어야 한다

명이 되어 버린 리크의 아버지가 그랬던 것처럼 리크도 마법석의 신비에 빠져든 것이다. 마법석은 어디에든지 있지만 언제 누가 만든 것인지 전혀 알려지지 않은 돌로 옛 사람들이 만들어 낸 그 기술은 왠지 다음 세대로는 전해지지 않았다. 2년만에 태어난 고향 엘르 마을로 향하는 리크는 어린 시절 소꿉 친구였던 스티아에게 선물을 사 들고 돌아가던 중이었다. 하지만 스티아가 바르스 제국군에 의해 끌려갔음을 알게 된다. 친구를 구하고자 여행을 나선 리크가 본 것은 결국 어지러워지는 세계의 한 종족이었던 것이다.

이제 '전설의 돌'이라 불리는 폴리크롬의 비밀과 제국군을 둘러싸고 벌어지는 일 등 여러 가지 사실을 알게 되면서 게임의 이야기는 본격적으로 시작된다.

게임의 시작

게임이 시작되면 주인공 리크가 술집에 앉아 있는 모습이 나온다. 그는 오랜만에 귀향 길에 돌아가던 도중 근처 술집에서 맥주를 한 잔 마시면서 한가로이 여유를 즐기고 있다. 그는 사람들과 이야기를 나누다가 옆에 있는 상점에서 애인인 스티아에게 선물할 펜던트를 구입한다.

그것을 가지고 나오던 중 마을에 웬 군인들이 오가는 광경을 목격하게 된다. 별 대수롭지 않게 생각한 리크는 마을로 걸어가다가 갑자기 비명 소리를 듣는다. 누군가가 쓰러졌는데 다름 아닌 촌장이었다. 촌장은 스티아의 아버지로서 리크가 존경하는 인물이다. 리크는 촌장에게서 스티아가 군사들에게 끌려갔다는 것을 알게 된다. 그리고 주위 사람들로부터 스티아가 마을 동쪽에 있는 광산으로 끌려갔다는 이야기를 듣고서 스티아를 구하기 위해 발걸음을 옮기게 된다.

갤러 산맥 동굴 광산

동굴에 들어서기 전까지도 필드 위에서 많은 적들과 전투를 벌이게 될 것이다. 게임 초반부이므로 그대로 공격에 들어가서 적들과 전투를 벌이게 되면 큰 피해를 입지 않고도 적들을 물리칠 수 있을 것이다. 동굴은 마을의 동쪽에 있으므로 계속 나아가면 동굴 입구에 다다를 것이다. 동굴에 들어서면 상당히 어두운 조명이 주위를 어둠 속으로 감출 것이다. 동굴은 3층 구조로 되어 있는데 특별한 갈림길이 없어서 앞으로만 나아가면 된다.

가는 길에 보물 상자가 놓여 있는 것을 볼 수 있는데 그 상자를 열면 회복 아이템을 얻을 수 있게 된다. 상자를 연 다음에 계속 앞으로 나아가면 3층에 도달하게 된다. 각 층을 넘나들 때에는 잠시 화면이 어두워지므로 현재 몇 층인가를 잘 알 수 있을 것이다.

제일 끝 층에 도달하면 리크의 애인인 스티아가 고문당하고 있는 모습을 보게 된다. 적들의 정체가 무엇인지는 모르겠지만 그들은 스티아의 신비스러운 주술력을 이용해 문을 열려고 한다. 그런데 리크가 나타나자 적들은 놀란 듯이 일단 졸개들을 보낸다. 이 졸개 2명과 일대 전투를 벌이게 된다.

졸개들의 힘은 크게 강한 편은 아니지만 한꺼번에 덤비기 때문에 약간의 데미지 손상을 입게 될 것이다. 리크 혼자 제국군 병사들을 해치운 다음에 제국군의 장교인 듯한 후이아와 대결을 하려 하지만 그녀는 어디론가 사라져 버린다.

쓰러져 있는 스티아를 일으켜 세우니 스티아는 리크를 반가이 맞이해 준다. 이제 스티아를 부축하여 마을로 되돌아오도록 하자.

에렐 마을로 돌아온 일행

마을에 되돌아오니 촌장은 침대에 누워 있다. 그러나 스티아는 특유의 주술력을 이용해 아버지인 촌장을 치료해 준다. 촌장이 일어나는 것을 본 리크는 자리를 피해 자신의 집으로 돌아온다. 집에 돌아와서 여행에서 얻은 아이템들을 상자에 넣고서 잠자리에 들려 한다. 그러나 그 순간 누군가가 집에 방문하였다. 다름 아닌 스티아였다. 그녀는 리크에게 고맙다는 말을 하면서, 중요한 이야기를 해준다. 아버지가 잠결에 리리우스란 말과 이상한 이야기를 자신에게 들려주었다고 한다.

리크는 그녀에게 지금은 밤이 깊었으니 내일 아침 이야기 하자면서 가볍게 인사를 나눈다. 날이 밝자 리크는 촌장의 집에 간다. 촌장

주인공 리크의 활기찬 모습

은 리리우스란 옛날 그레이시아 대륙에 마법을 퍼뜨리고 그것을 고친 왕족을 일컫는 말이라고 한다. 사실 그 마법은 사람들을 평화롭게 하는 마법이지만, 후에 그레이시아 대전을 일으키게 되는 주된 원인이라고 말한다. 그래서 리리우스 왕족들은 그 마법을 봉인하였는데 지금의 갈바니아 국왕도 그 피를 이어받았다는 것이다.

리리우스 왕족은 마법석 없이도 마법을 시전할 수 있는데 그것을 완전히 차단시키는 방법을 찾으면 스티아도 평범한 여자아이로 되돌리고 싶다는 이야기였다. 이러한 이야기를 하면서 촌장은 부인과 상의를 한다.

그러면서 자신의 딸을 리크와 같이 여행을 보내기로 결정했다고 이야기한다. 그리고 리크에게는 방금 말한 이야기를 강조하면서 그 방법을 찾아보라고 이야기한다. 이제 리크는 집에 되돌아가고 다시 기나긴 여행을 떠난 준비를 한다.

준비를 마치면 스티아가 바깥에서 기다리고 있다. 이제 스티아와 함께 여행을 떠날 준비를 마쳤다. 여기서 스티아를 만나게 되면 스티아가 리크의 몸안에 들어가게 된다. 곧바로 여행을 떠날 것이 아니라 다시 리크네 집의 현관문을 열고 들어가자.

태어날 때부터 신비한 주술력을 지닌 스티아의 모습

방안에 있는 상자에 다가가 마우스를 클릭하면 모든 캐릭터의 에너지를 회복시켜 줄 수 있는 렉터를 가질 수 있다.

데제 마을

제 마을 서측(아까 동굴로 나갔던 반대 방향)으로 나가 보자. 다시 바깥에 나오면 필드가 펼쳐지는데 이번에 가야 할 곳은 데제 마을이라는 곳이다. 이 마을은 현재 위치에서 북쪽에 있는 곳이다.

지나가다 보면서 많은 적들을 만나게 되는데 보통 그린이라는 녀석과 살인 개미, 맹수들과 만나게 될 것이다. 특히 맹수는 파워가 강력해서 많은 데미지를 입을 소지가 있다. 그러므로 강력한 적들은 리크 혼자서 싸우는 편이 훨씬 유리하다. 데제 마을에 도착하면 온통 주위가 축제 분위기이다. 이 마을은 전형적인 항구 도시로서 마을의 크기는 얼마 되지 않는다. 계단을 내려와서 오른쪽으로 가다 보면 이 마을의 영주가 살고 있는 집에 도달할 수 있다. 영주의 집에 들어가려고 문지기에게 사정을 이야기 하지만 영주가 현재 이곳에 없다는 짧은 대답만 반복한다.

다시 계단을 내려오면 아래쪽에 상점이 몰려 있는 장터가 있다. 그 옆에 서 있는 여자에게 영주에 대해서 물어 보자. 그 여자는 영주가 아마도 에렐 마을로 갔을 거라는 이야기를 한다. 다시 주인공 일행은 에렐 마을로 되돌아가야 한다.

되돌아가는 길에도 곳곳에 복병이 도사리고 있으므로 항상 주의하도록 하자. 마을에 되돌아와서 다시 촌장에게 물어보니 그 영주는 방금 이곳에 왔다가 떠났다고 이야기한다. 그러면서 데제 마을 북동쪽의 미로 쪽으로 가보라는 말도 함께 일러준다.

다시 데제 마을로 향하여 마을 옆에 있는 작은 다리를 넘어 북동쪽에 놓여 있는 오솔길을 향해 걸어가 보자. 이곳은 미로로 구성되어 있는 일종의 동굴이다. 일종의 축제 행사장인데 그 안에 영주가 있다. 앞에 문지기들이 순순히 비켜 줄 것이다. 그런데 이곳에서 주의해야 할 점은 안에 있는 행사 요원들과 꼭 대화를 해야 한다.

왜냐하면 미로처럼 길이 놓여 있기 때문에 한번 길을 잃으면 처음부터 다시 시작해야 하기 때문이다. 처음에 만나는 행사 요원이 위쪽으로 올라갔다는 말을 할 것이다. 자그마한 계단으로 되어 있는데 이곳을 지나다닐 때에는 절대 아래로 떨어지지 않도록 하자. 한번 떨어질 경우 다른 지름길이 없기 때문에 처음부터 반복해야 한다.

그리고 가는 도중에는 코브라들이 곳곳에 도사리고 있는데 한번 당할 경우 엄청난 데미지를 입게 된다. 그러므로 마법을 사용하여 한번에 제거하는 편이 유리할 것이다. 두 개의 미로 층을 지나 숲으로 이루어진 미로의 남동쪽에 가면

에렐 마을에 들어와서 주민들과 반가이 인사를 나눈다

사용자 인터페이스가 다운 형식으로 이루어져 있어 편리하다 풀다운

갈러 산맥 동굴을 탐험하는 모습

★붙잡혀 있는 스티아를 구하자

★병들어 있는 촌장에게 마법을 사용하여 병을 낫게 하는 모습

빨간 색 옷을 입은 사나이를 만날 수 있다.

이 자가 바로 영주인데 장난기가 매우 많은 사람이다. 일부러 주인공 일행을 놀려 주려고 미로로 초대했다는 이야기를 해준다. 그러나 지나온 과정은 장난치고는 두 주인공에는 너무나 험난했던 여정이었다.

그는 자신의 집으로 찾아오면 교환 조건을 걸고 배를 타지 않고 갈바니아 대륙으로 가는 길을 알려주겠다고 제안한다. 이제 대제 마을로 다시 되돌아가서 영주의 집으로 가보자. 그러면 문지기들이 아까와는 달리 친절히 일행을 맞이해 줄 것이다.

그 안에는 영주가 손수 모은 동전들이 전시되어 있다. 그는 동전 모으기가 취미라고 하면서 그 중에서 푸른색 동전만 빠져 있다는 이야기를 해준다. 그러면서 그 동전을 찾아 주면 자신이 배를 타지 않고서도 갈바니아 대륙으로 갈 수 있는 루트를 알려주겠다고 한다.

할 수 없이 주인공 일행은 대제 마을의 북서쪽에 위치한 가스트 산맥으로 가기로 결정한다. 그곳에는 동굴의 암석으로 막혀 있는 어느 비밀 동굴이 있는데 그 안에 동전이 있다고 한다. 다시 험난한 여정을 떠나야 한다.

동전을 찾으러 가스트 산맥으로

가스트 산맥은 몬스터들이 우글거리기로 유명한 곳이다. 가는 길목부터 많은 몬스터들이 리크 일행을 방해할 것이니 충분한 방어 준비를 하자. 산맥에 도착하면 이곳도 층계로 구성되어 있다는 것을 알 수 있다. 먼저 계단을 내려가서 2층으로 가면 위아래로 계단이 있다. 먼저 북쪽의 계단에 내려가 보자. 한참 내려가다 보면 상자가 있을 것이다. 이 상자를 열어 보면 게임에 필요한 아이템을 취득할 수 있을 것이다.

다시 남쪽 계단으로 가다 보면 3층으로 올라가는 계단이 나온다. 이때 주의해야 할 점은 두 계의 계단 중에서 남쪽의 계단으로 내려가서 상자를 여는 편이 낫다. 왜냐하면 이 가스트 산맥에서는 아이템을 제때 제때 얻어 놓지 못하면 몬스터들의 공격에 꼼짝없이 당하기 때문이다.

상자에서 아이템을 얻은 다음에 다시 올라와서 북쪽의 계단을 통해 내려간다. 이제 4층이 나올 것이다. 이번 4층에서도 계단은 모두 2개가 나오나 어느 쪽으로 가더라도 하나로 만나므로 크게 걱정이 없다.

계단을 통하면 5층으로 올라오게 될 것이다. 이곳에서 북동쪽 방향으로 가다 보면 아까 영주가 말한 암석으로 막힌 곳이 나온다. 리크는 스티아에게 이곳 어딘가에 푸른색 동전이 있을 것이라고 이야기를 하게 된다.

여기서 남쪽으로 가보면 각종 마법석들이 놓여 있다. 참고적으로 폴리크롬에서 세이브를 하기 위해서는 별도의 세이브 키가 있는 것이 아니다. 이 보라색 마법석에 다가가야만 세이브 할 수 있는 기회가 제공되므로 각 세이브 지점까지는 사력을 다해 나아가야 한다.

그 외의 마법석들은 다가가면 체력이나 주술력을 회복시켜 준다. 일단 이 마법석의 바로 맞은편 벽을 통하여 숨겨진 통로로 계속 가보자. 그러면 조그만 방이 나오는데, 이곳에서 서클렛과 옛날 동전을 얻을 수 있다.

동전을 가지고 다시 데제 마을로 되돌아가자. 영주는 반가이 맞이해 주면서 약속대로 배를 타지 않고서도 갈바니아 왕국으로 갈 수 있는 길을 알려주겠다고 이야기를 한다. 그는 가스트 산맥 동굴을 빠져나가면 해적 마을인 후리스 마을이 나오는데, 그곳에서 해적선을 타고 가라고 말한다. (배를 타고 가지 않아도 된다면서?) 그는 막혀 있는 암석은 자신이 장난으로 막아 놓은 거라며 잘보면 간단하게 치울 수 있다고 한다(역시 장난기 많은 영주는 남다르다).

그는 자신의 장난에 걸려든 것에 대한 보답으로 동전을 모을 수 있는 콜렉트 북과 데제 마을 축제의 이벤트 티켓을 선물로 안겨 준다. 이제는 여행을 하면서 동전을 모아서 콜렉트 북에 꽂아 넣을 수 있을 것이다. 특히 동전은 상자나 드럼통, 동굴속, 나무 등지에 은밀히 숨겨져 있으므로 이러한 곳들을 예사로이 넘어가서는 안될 것이다.

다시 가스트 산맥 동굴의 암석

스티아와의 협의

미로속에서 길을 잃지 않도록 방향 감각에 유의하자

에 가서 아까 암석이 막혀 있었던 곳에 다가가 보자. 방금 전까지만 해도 열리지 않던 암석이 몇 번 건드려 보니까 저절로 무너져 내린다. 무너진 암석 더미 속에서는 새로운 통로 하나가 나타나게 된다.

몇 개의 통로를 계속 지나면 막다른 곳에서 옛날 돈들이 나올 것이다. 방금전 말한 대로 곳곳에 동전들이 숨겨져 있으므로 잘 찾아보아야 한다. 동전들을 주워 가지고 남쪽으로 내려가서 다시 북서쪽의 해안가로 가보자.

그러면 이곳에 후리스 마을이 나온다. 아마도 마을에 이르기까지는 필드 위에서 많은 몬스터들과 대전을 해야 하므로 충분한 아이템과 체력이 필요할 것이다.

해적 마을인 후리스 마을로

후리스 마을에 도착하면 주위가 어둑어둑 하다. 일단 밤이므로 날이 밝으면 활동을 재개해야 할 듯 싶다. 일단 항구 쪽에 가서 선장에게 사정을 이야기하면 술집에 놀러 오라고 한다. 선장을 따라서 술집으로 가보면, 술집 안은 온통 축제 분위기이다.

늠름한 루드선장과의 만남

무대 위에는 화려한 쇼걸이 멋진 춤을 추고 있고 선장은 춤을 바라보는데 정신이 없다. 한 타임이 끝나면 춤을 추던 레르나라는 여자가 다가와서 재미있는 제안을 한다. 자신은 원래 남성들끼리 싸우는 것을 좋아한다면서 선장과 싸워서 이길 수 있다면 배를 태워 주겠다고 이야기를 한다.

리크 역시 배를 타기 위해서는 어쩔 수 없으므로 그녀의 제안에 흔쾌히 승낙을 한다. 그러자 레르나는 다음날에 결투가 시작되니 오늘밤은 꿈이나 잘 꾸라면서 빈정거린다. 여하튼 이 부분에서는 레르나의 대화를 충실히 들어야 하므로 사소한 말이라도 그녀에게 계속 말을 시키는 것이 낫다.

술집에서 나와 이제 여관으로 들어가 하룻밤을 푹 쉬도록 하자. 체력이 상당히 비축이 될 것이다. 다음날 날이 밝으면 술집으로 다시 가보자. 그러면 해적 선장인 루드와 결투를 벌이게 된다. 하지만 리크는 그의 힘에 밀려 한 방에 멀리 나가 떨어지게 된다.

그러나 스티아가 마법력을 이용해 리크를 회복 시켜 준다. 그러면서 선장인 로드에게 리크는 아무런 장비 없이 싸웠는데 이건 너무 심한 게 아니냐고 티박을 준다.

그 후 선장은 스티아의 미인계에 반했는지 몰라도 루크의 용기가 가상하여 자신의 배워 태워 주기로 한다. 그런데 레르나는 스티아가 마법석 없이도 마법을 쓴 것에 대하여 수상하게 여기고 스티아를 유심히 관찰한다.

이제 리크는 마을 내에 무기점에서 여태까지 모은 돈을 가지고 방패랑 갑옷, 철기구 등을 구입하고 무장을 새로이 한다. 이제 새로운 일행과 함께 배에 승선하게 되고 새로운 여행을 떠나게 된다.

마법에 대하여...

마법은 크게 다섯 가지 종류로 나뉘어진다. 그런데 이 마법을 사용하기 위해서는 신비의 마법석이 부착된 무기나 각종 아이템을 장착해야 하므로 준비 과정이 필요하다. 각각의 마법은 해당 마법의 숙련도가 100이 넘을 때마다 한가지씩 사용할 수 있는 마법이 생기는데 최대 일곱 가지의 마법을 가질 수 있다.

물의 마법	
아이시클	물기둥을 세워서 적 한 명을 집중 공격한다
포그	눈 앞에 안개를 펼쳐 잠시 시간을 벌게 해준다
프로텍션	얼의 방어로 동료 한 명의 방어력을 높여 준다
브리자드	눈보라를 만들어 적을 얼어붙게 한다
인비시빌리티	잠시 캐릭터를 투명 인간으로 만들어 적을 혼란에 빠트린다
액시드 샤워	산성비를 내리게 하여 적의 체력을 감소시킨다
워터폴의	월 오브 프레어와 같은 작용으로 물의 장벽을 만들어 간접적으로 우리측 캐릭터 방어력을 증강시켜 준다

마음의 마법	
센스 에너미	적의 마법에 대한 약점을 간파한다
슬립	잠의 구름을 불러 적을 일시 마비시킨다
엔컬리지	동료 전원에게 용기를 불어넣어 공격력을 증가시킨다
피어적을	공포에 떨게 하여 용기를 감소시킨다
컨퓨전	적 하나를 혼란에 빠트리게 하여 공격력을 감퇴시킨다
매직	바리어장막을 쳐서 동료 전체의 마법 공격 피해를 감소시켜 준다
마인드	블래스트정신파를 이용해 적 하나를 공격하여 마비시킨다

불의 마법	
파이어	불의 공으로 한 명의 적을 공격
프레임텅	불의 혀로 전체의 적을 공격
피닉스	신비한 파이어 버드가 등장하면서 적 한 명을 공격한다
월 오브 프레어에	우리측 캐릭터와 적과의 사이에 불의 장벽을 만들어 적이 앞으로 향하면 화염에 휩싸이게 해준다
메기드 프레이즈	다른 세상의 불을 불러 모든 적을 공격한다
파나티즘	지정된 캐릭터를 광전사로 만들어 준다
마그마 스트라이크	무시무시한 마법으로 적 전체에게 화염탄을 던저 적을 화염에 휩싸이게 해준다

빛의 마법	
힐	치료의 마법으로 동료 한 명의 체력을 증강시킨다
스파클	격려의 빛으로 동료 한 명의 ART를 올린다
큐어핸드	힐과 마찬가지로 한 명의 상태를 회복한다
스트라이트	샤워별 빛으로 동료 전원의 체력을 증강시킨다
프랏슈	섬광을 내어 적의 눈을 자극해 적의 ART를 감소시킨다

바람의 마법	
가스트	돌풍을 불러 일으켜 낮은 레벨의 적을 사라지게 한다
슬로우	바람의 어시스트로 적 전원의 스피드를 낮춘다
에어브레이드	바람의 칼로 적 하나를 공격한다
퀵	바람의 도움으로 우리측 캐릭터의 스피드를 증강시킨다
선더월	번개를 일으켜 적을 공격한다
플라이	공중으로 떠서 공격력을 배가시킨다
사이레스	바람을 멈추게 하여 적의 마법을 저지시킨다

중간 경유지인 페스버스에 도착하다

흡혈 박쥐에게 당한 일행들

출항이다!

겨우겨우 배를 타긴 하였지만 무언가 석연치 않은 부분이 많다. 급기야는 잠시 후에 새로운 음모가 시작되게 된다. 밤이 되지 갑판에서 루드와 레르나는 리크 일행을 끌어들일 생각을 한다. 아침에 되어 리크는 잠에서 깨어나서 루드 선장에게 다가가 본다. 그런데 이 순간 게임 초반부에서 보았던 제국군의 장교 후이아가 등장한다.

그녀는 다시 스티아를 납치해 간다. 그런데 만약 누군가가 자신에게 덤벼든다면 스티아의 목숨과 함께 이 배를 바다 속으로 수장해 버린다는 협박을 한다. 선장인 루드도 꼼짝하지 못하고 리크와 스티아만 전투에 참가하게 된다.

여기서도 아까와 마찬가지로 그녀의 졸개들과 싸우므로 큰 무리는 없다. 그러나 이번 졸개들은 단순히 칼 정도만 휘두르는 것이 아니라 공중전에 능한 졸개이니 많이 미스가 날 것이다. 아마도 회복 마법력을 쓰면서 많은 체력을 소비해야만 제국군 병사들을 물리칠 수 있다. 혹시 마법에 여유가 된다면, 강한 파이어 공격 등으로 단번에 데미지를 입히는 것도 하나의 테크닉이 될 것이다.

제국군 병사들을 이기면 지르콘 롯드를 얻을 수 있고, 후이아도 포기하고 어디론가 사라진다. 전투가 끝나자 주위에 있던 루드 선장은 자신들도 제국군에 대항해서 싸우는 해방군 용사들이라고 소개한다. 그리고 레르나가 해방군의 대장이라고 하면서 이렇게 만난 것을 기쁘게 생각한다고 이야기한다.

자신들은 제국군의 본거지인 도두에스카 성을 탈환하는 것이 목표인데, 같이 도와 달라고 부탁한다. 옆에 있던 레르나도 어차피 이 배는 갈바니아로 가지 않을 테니까 일단 페스버스로 간 다음에 해방군에 합류해 달라고 부탁한다. 만약 페스버스까지만 같이 가주면 자신들이 갈바니아로 갈 수 있는 방법을 가르쳐 주겠다고 한다.

이 순간 화면은 바뀌어 도두에스카 성으로 넘어간다. 제국군의 장교인 후이아가 제국군의 왕과 대화를 하고 있는 모습이 나온다. 후이아는 스티아가 마도사로서 눈을 떴지만 아직은 강력한 마법을 사용하기에 역부족이라고 이야기한다. 그러면서 혹시 스티아가 리리우스 왕족의 핏줄을 가지고 있는 것이 아닐까 생각을 한다. 그녀는 가 가지고 있는 바고의 책을 어떻게든 빼앗아야 한다고 제안을 한다.

팔키 마을이 너무나 고요하다

필드 곳곳에는 무시무시한 몬스터들이 자리잡고 있다

중간 경유지인 페스버스

다시 화면은 바뀌어 해적선으로 넘어간다. 배는 예정대로 중간 경유지인 페스버스의 항구에 다다른다. 이곳은 뱃사람들이 잠시 쉬어 가는 곳으로 마을은 그다지 큰 편이 아니다. 마을 서쪽으로 가보면 홀의 집에 갈 수 있다. 일단 마을 북쪽의 여관에 가서 휴식을 취하자. 여관에서는 세이브를 할 수 있는 장소가 있으므로 앞으로의 험난한 여정에 대비하여 반드시 세이브를 해 놓도록 한다.

여관에서 잠시 휴식을 취한 다음에 서쪽으로 나가면 페미르 섬 지역으로 빠져 나오게 된다. 계속 길을 따라가면 동굴이 나오는데 그 안으로 들어가 보자. 동굴 안에서도 자칫 길을 위험이 있으므로 무조건 서쪽 방향으로 이동한다. 그리고 남쪽 해안가를 따라 이동하다 보면 홀의 집이 있다.

홀의 집에 도달하면 문 옆의 나무에서 동전을 줍도록 하자. 그 다음에 안에 들어가면 홀을 만날 수 있다. 하지만 그는 생각과는 달리 비협조적인 태도로 나온다. 그는 도두에스카 성을 포기하는 편이 나을 것이라고 이야기한다.

일행도 힘없이 홀의 집을 빠져 나오는 순간에 갑자기 집안에서 이상한 소리가 들렸다. 리크 일행은 놀라서 들어가 보니 홀이 자취도 없이 사라져 버렸다. 리크는 홀이 자신들을 개입시키지 않고 혼자서 도두에스카 성으로 잠입한 것 같다고 하면서 그를 뒤쫓아가기로 결정한다.

옆에 있던 레르나도 맞짱구를 치면서, 자신이 지름길을 안다고 말한다. 레르나는 북쪽 동굴에 가보면 갈바니아로 가는 비밀 통로가 있을 것이라고 하면서 빨리 이곳을 뜨자고 제안한다.

페미르 화산을 통해 비밀 통로로 잠입하자

홀의 집을 나와 다시 페스비스 마을로 되돌아간다. 그 다음에 마을의 북쪽으로 나가면 화산이 나타날 것이다. 해적 선장 루드는 비밀 통로를 여는 레버를 찾으러 어디론가 사라졌다가 잠시 후에 나타난다.

그러나 그는 레버를 미처 찾지 못했다고 말한다. 일단 화산으로 들어가면 이곳도 층 구조로 나뉘어져 있다. 1층에 보면 출구가 여러 군데 있는데, 북쪽으로 향한다. 2층으로 올라서면 용암이 흐르는 것을 볼 수 있는데, 이어져 있는 다리를 통해 건너가야 한다. 이때 자칫 마우스를 잘못 조작하여 아래로 떨어지면 용암으로 빠져들게 되니 주의하자.

2층의 북쪽에 있는 출구로 나가면 방이 나오는데 레버가 4개 나온다. 이중 25%의 확률로 1개만 진짜 레버가 있다. 제일 오른쪽에 있는 진짜 레버를 작동시키면 징검다리의 위치가 변경되어 있다.

아마도 징검다리가 놓여져 있는 길만 따라 간다면 원하는 길목으로 들어설 수 있을 듯 싶다. 길을 따라서 한참 따라가다 보면 상자가 놓여 있을 것이다. 상자를 열면 각종 마법 아이템들을 얻을 수 있을 것이다. 그 다음에 계속 나가던 방향으로 가다 보면 방이 나온다. 방안에 있는 레버를 작동시키자. 방을 나와 동쪽을 향하면 징검다리가 계속 놓여 있는 곳이 나올 것이다. 다리를 건너 동쪽 방향으로 가다 보면 올라가는 층계를 만나게 될 것이다. 이제 계단을 올라오면 소위 해적들의 아지트라는 곳이 나오게 된다. 이곳은 탈취한 물자들을 관리하고 해적들을 교육시키기 위한 곳이라고 한다. 상자를 뒤져보면 옛날 돈들을 발견할 수 있을 것이다. 아지트에서 오른쪽 편으로

드워프 홈은 자기 이익을 많이 챙기는 편이다

나오면 통로가 이어지는데 해적들이 확장 공사를 벌이고 있는 것을 볼 수 있다.

새로운 통로를 따라서 계단을 올라가면, 레르나가 말했던 갈바니아 성으로 가는 비밀 통로를 발견하게 된다.

기다렸던 갈바니아 왕국으로

사실 배를 타고 건너야 했던 길을 일행들은 해저 통로를 이용하여 건넜다. 그토록 기다렸던 갈바니아 성에 도착하자 기쁨보다는 당황함이 더 앞설 것이다. 성의 내부로 들어가자마자 너무도 복잡하게 된 미로에 혀를 내두를 것이다.

길을 잃지 않도록 미로를 따라가다 보면, 많은 사람들을 만날 수 있을 것이다. 사람들과 대화를 하면 레르나를 반가이 맞이해준다. 그들은 바르스 제국에서 곧 팔카를 공격할 것이라는 이야기를 귀뜸해준다.

루드와 레르나가 정보를 수집하는 동안 리크에게 그토록 원했던 갈바니아 국왕을 만나고 오라고 한다. 계단을 올라가면 보물 상자들이 놓여 있는 곳을 지나치게 될 것이다. 상자들에서 각종 아이템을 얻은 다음에 옆의 궁성으로 들어간다. 역시 문 옆의 나무에도 동전을 얻을 수 있다.

바르스 국왕이 봉인을 풀기 전에 그를 해치우자

궁성의 계단은 가지런히 놓여 있지만, 이 계단만 있는 것은 아니다. 여기서는 병사들의 숙소로 들어가서 부엌으로 가자. 부엌의 지하 창고에는 아무 것도 없고 부엌에서 통하는 두 개의 문은 서로 연결되어 있으니 아무 문으로 나가도록 하자. 이곳에는 계단과 문들이 복잡하게 연결되어 있는 것을 볼 수 있다. 대부분 동전을 찾기 위한 방이고 도서관과 무기 상점, 여관 등이 있다. 무기 상점과 여관 사이의 홀의 북쪽 문이 왕의 알현실로 가는 문이다.

그러나 이 문으로 막상 들어가려 하니 문이 열리지 않는다. 할 수 없이 아지트로 가서 레르나에게 말을 걸면 레르나가 자신이 힘을 써 보겠다고 한다. 그러나 레르나는 돌아오지 않고 루르와 함께 레르나를 찾아보기로 한다. 그러나 잠시 후 부엌을 통한 길로 가보니 방금 전까지 열리지 않은 문이 열린다. 이미 레르나가 손을 쓴 모양이다. 이제 알현실로 가서 국왕에게 소개장을 내보여 주자. 그러면 국왕은 현재 팔카의 일로 바쁘니 그 일이 끝나면 이야기하자고 하면서 회피한다. 끈질긴 일행은 옆에 있는 레피르나 공주에게 그 일을 부탁한다. 그녀는 흔쾌히 승낙한다. 방을 나와 다시 레르나를 찾기로 하고 다지 아지트로 가 본다. 알현실의 오른쪽 문으로 나가면 지름길로 갈 수 있을 것이다.

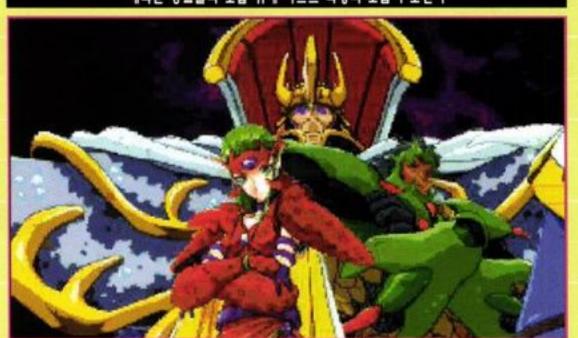
한참 가보다 보면 레르나가 어딘 가에서 길을 잃고 헤매고 있는 것을 볼 수 있다. 레르나를 다시 데려와 알현실로 되돌아가 보자. 방의 남쪽에 보면 새로운 출구가 있는데, 그곳으로 나와 성을 빠져나가자.

팔카로 가는 길

다시 무시무시한 몬스터들이 버티고 있는 필드 위이다. 역시 게임이 진행되면 진행될수록 필드 위의 몬스터들은 더욱 강해진다. 충

후이아는 항상 스티아를 인질로 잡으려고 든다

상당히 끈질기게 덤벼오는 후이아의 졸개들

제국군 장교들의 모습 뒤에 바르스 국왕의 모습이 보인다

분한 회복 시스템을 갖고서 그들과 대항을 해야 할 것이다. 특히 지금까지 버텨 온 경험력을 바탕으로 레벨을 상승시키자.

갈바니아 대륙의 북쪽의 사막을 따라 올라가면 팔카에 도착할 수 있다. 막상 팔카에 도착하니 마을은 고요하고 한쪽 구석에 가보면 사람이 쓰러져 있는 곳에 홀이 서 있다. 홀은 고문서를 바르스 제국에 건네주면 이런 비참한 일이 더 이상 생기지 않을 줄 알았는데, 여기 사는 모든 사람들이 바르스 제국군들에 의해 어디론가 끌려간 듯하다고 말한다.

홀은 이제 도두에스카 성에 가서 포로 구출 작전을 위해 자신도 힘을 써 주겠다고 한다. 그러면서 북서쪽의 비밀 통로를 열어줄테니까 자신의 집으로 오라고 한다. 우선 마을 주위를 뒤져서 동전을 가진 다음에 다시 갈바니아 국왕에게 보고하러 가자.

그러면 국왕실로 들어가려는데 레르나가 보이지 않는다. 루드는 다시 레르나를 찾으러 가고 리크와 스티아만 국왕실로 들어간다. 루크는 도두에스카 성에 가서 포로들을 구출하기 위해 군사를 빌려 달라고 말한다. 하지만 국왕은 공주가 군대를 파견하면 포로들이 다칠 우려가 있으니 소수의 인원을 투입하여 구출하자는 작전을 펼치자고 한다. 그러면서 리크 일행을 특공대 형식으로 파견하려는 생각을 한다. 다시 성의 아지트로 가면 루드와 레르나를 만날 수 있다.

두 사람과 같이 아까 홀이 말해 준 북서쪽의 동굴로 들어가 보자. 한참 동굴을 지나면 출구로 나오게 된다. 역시 지름길답게 출구에서 바로 홀의 집으로 연결되는 루트가 마음에 든다. 홀은 도두에스카 성과 드워프 왕을 지키지 못한 것을 책망하면서 본격적으로 협조하겠다는 입장을 표명한다.

그리고 자신이 바고의 책을 가지고 있다고 하면서 스티아에게 이 책을 해석해 보라고 한다. 그러나 스티아는 아직 마법의 힘이 거기까지 도달하지 못하여 해석을 못하고 만다. 루드는 자신이 거느리고 있는 해적들을 데리고 도두에스카 성을 공격하기로 마음먹는다.

그리고 나머지 일행은 비밀 통로를 이용해 포로 구출 작전을 전개하기로 협의한다. 이제 도두에스카 성에서의 전면전을 남기고 일행들은 마지막 결의를 다짐한다.

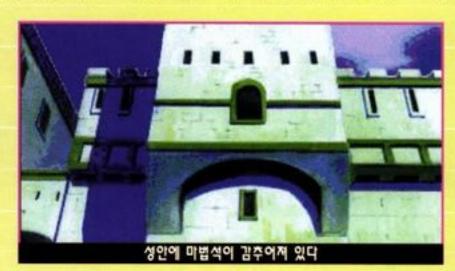
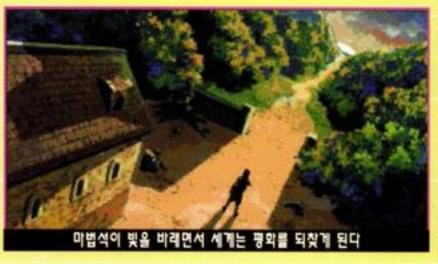
도두에스카 대첩

도두에스카 성까지 가는 길에는 사막을 지나가게 된다. 이곳 필드에서는 사막에 사는 무시무시한 몬스터들이 게이머 일행을 방해할 것이므로 이들에 대한 대비를 철저히 하자. 가까스로 성에 도착하면 병사들이 온통 주위를 감시하고 있다. 그들과 일대 격돌을 펼친 다음에, 성안으로 잠입하자. 성의 구조는 예전에 만났던 미로처럼 매우 복잡하게 길이 얽혀 있다. 하지만 하나 하나 체크해 가면서 차근차근히 진행해 나가면 포로들이 갇혀 있는 곳에 도달할 것이다.

막 포로를 구출하고 있는 순간 후이아가 등장하여 결투를 신청한다. 후이아는 적의 장교답게 무시무시한 파워를 지니고 있는 전사이다. 섣불리 공격하려 들기보다는 충분히 경험치를 쌓은 다음에 전투를 벌이는 것이 중요하다.

후이아를 승리하고 나면 루드가 해적들을 거느리고 나타나서 전투를 돕는다. 이제 드워프들을 풀어 주고 도두에스카 성은 다시 드워프에게 돌아간다. 성안을 돌아다니면서 주변 정리를 해보자. 성안에는 상점도 있으므로 부족한 약품이나 무기 등을 채워 놓은 다음에 다음 전투를 준비한다. 이제 적의 전초 기지를 함락했으니 마지막 바르스 왕국으로 쳐들어와 제국군을 박살내 보자.

마지막 격전지가 될 바르스 왕국

드디어 제국군의 기지인 바르스 왕국에 도달하였다. 역시 왕국 앞에서부터 풍겨 나오는 무시무시한 분위기가 더욱 일행들의 마음을 얼어붙게 한다. 왕국에 들어서면 올라가는 층마다 후이아 레벨의 장교들이 하나씩 자리 잡고 있어, 전면전이 불가피하다.

특히 루드가 데리고 오는 해적들을 이용하면 의외로 쉽게 게임을 풀어 나갈 수 있다. 성 내에 있는 모든 적들과 싸움을 벌이자. 이제 바르스 왕국 이후에는 더 이상의 전투가 없으므로 가능한 한 갖고 있는 마법을 사용하면서 체력을 비축하자. 복잡한 통로를 따라서 국왕실에 가보면 국왕은 어디론가 사라졌다.

국왕은 고대 봉인의 비밀을 알아내어 고대 유적 아르파아르카의 문을 열기 위해서 어디론가 가 있다. 그가 봉인을 풀기 위해 그를 저지해야 한다. 주위 사람들의 정보에 의하면 유적지는 도두에스카 성의 동쪽에 있다고 한다.

빨리 그곳으로 가보자. 유적지 역시도 들어가는데 쉬운 일이 아니다. 특히 예전처럼 미로가 길게 펼쳐져 있으므로 길을 위험성이 많다. 갈림길에서는 꼭 체크를 해 두면서 앞으로 진행하자. 계단을 내려가다 보면 꼭 대기 층에 커다란 방이 있고 봉인된 크리스탈이 놓여 있다. 바르스 국왕은 봉인을 풀려고 노력하고 있다.

일행은 멋지게 등장하면서 그와 일대 격전을 벌인다. 그는 최고 레벨의 마법사인 만큼 파괴력 높은 마법을 가지고 있다. 그와의 전투를 위해 여태까지 준비를 한만큼 사력을 다해 싸우자. 그를 이기고 나면, 세상에 평화가 찾아오고 마지막 엔딩이 흐르게 된다.

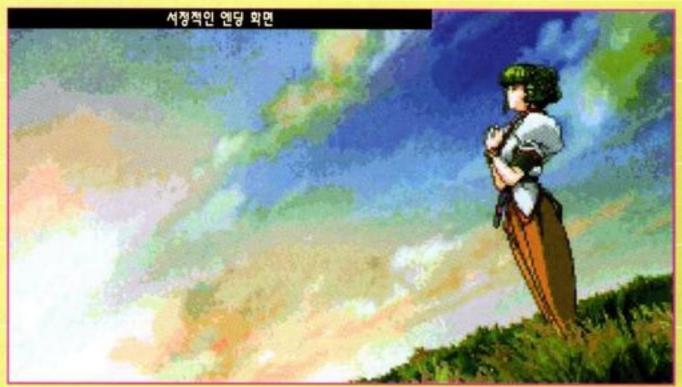
성안에 마법석이 감추어져 있다

마법석이 빛을 바래면서 세계는 평화를 되찾게 된다

서정적인 엔딩 화면

POWER A to Z

디아블로

과연 97년의 서막을 알리는 최고의 PC 게임은 무엇일까? 다들 입을 모아 단연 디아블로라고 이야기 할 수 있을 것이다. 96년이 C&C의 해였다면, 97년에는 워크래프트 2로 명성을 모은 블리자드가 디아블로를 앞세워 상반기 PC 게임 시장을 석권할 수 있으리라 전망된다.

장 르
롤플레잉
시스템 요구사항
586 이상/램 16메가 이상/마우스 필수/윈도95
발 매 일
2월 예정
가 격
45,000원
유 통 사
SKC(02-756-5151)
제 작 사
블리자드

프롤로그

디아블로만의 특징을 말하라면 먼저 완벽한 그래픽을 들 수 있을 것이다. 이 그래픽을 완벽하게 나타내 주는 요소는 바로 아이소메트릭 뷰라고 불리는 3인칭 시점으로 이 시점은 크루세이더나 X-COM 같은 쿼터뷰 방식의 시점을 말하는 것이다.

그래서 게임을 하는데 있어서 RPG 게임이면서도 전혀 색다른 맛을 내고 있다. 이러한 시점에 의해 게이머는 자신이 신적인 존재가 된다는 느낌을 받게 될 것이다. 여기에 전투 모드의 리얼함과 무기 사용의 사실성은 타의 추종을 불허할 정도이다. 여기에 최고 4명까지 멀티플레이 가능한 네트웍 시스템이며, 다양한 스토리 라인 전개 등은 역시 최고의 게임이라는 것을 돋보여줄 만한 특징들이다.

타이틀

게임의 이야기

지금으로부터 머나먼 옛날 그레이트 컨플릭트라는 전쟁이 시작된다. 이 전쟁은 빛과 어둠과의 전쟁으로서 오랜 기간 계속되었다. 급기야 전쟁은 빛이 승리한 것으로 일단락 되었지만, 한편으로 어둠은 새로운 준비를 하고 있었다.

환술사인 호라즌은 어둠의 힘을 불러내어 자신의 의지로 다스리는 법을 터득했다. 그러나 그의 동생인 바턱은 어둠에 마음을 빼앗기고 급기야 그의 형마저 유혹하여 사람의 피로 목욕을 즐기는 등 괴행을 일삼았다.

세븐(7)은 지옥의 힘의 숫자이며, 곧 일곱 악마를 뜻한다는 논리가 나왔는데, 이 당시 지옥은 고통의 군주인 듀리엘과 거짓의 군주인 베리얼, 죄악의 군주인 아즈모단과 추종자들이 그들보다 한수위의 힘을 가진 증오의 군주인 메시스토, 파괴의 군주 바알, 공포의 군주인 디아블로의 지배를 받는 삼두 정치가 행해지고 있었다.

이들 삼형제는 빛을 이기는 방

까마귀가 더욱 분위기를 음산하게 만든다

핏자국들이 공포스러운 분위기를 더욱 달아오르게 한다

날개 달린 몬스터와의 대결

항상 새로운 퀘스트를 찾을 수 있는 즐거움이 있다

법으로 인간을 이용하는 것이 상당히 효과적임을 깨달았다. 그들의 아집을 버리고 계획을 수정하고 있었는데, 나머지 네명의 악마중 베리얼과 아즈모단은 그들이 빛을 두려워하여 전쟁을 포기한 것이라 믿고 반란을 일으켰다. 그리고서 이들 삼형제를 지상으로 몰아내게 된다.

지상으로 올라온 삼형제는 동부의 수많은 왕국을 황폐화시켰다. 그러나 한 편에서는 천사 티랠에 의해 모이게 된 일연의 마법사들이 동부의 악마들을 사냥하러 나서게 된다. 그들은 메시스토와 바알을 우리 안에 가두고 동부의 사막에 묻어 버린다.

그리고 마지막 남은 그들의 형제 디아블로 역시도 우리 안에 가두고 한적한 동굴에 봉인해 버린다. 세월은 흘러 지하에는 수많은 지하 묘지가 건축되고 평화로움이 지속되는 생활 속에 천사 조직원들의 숫자는 서서히 줄어가고 모든 것들은 사람들의 기억 속에 잊혀져 갔다. 마지막 천사가 땅에 묻힐 무렵에 디아블로를 묻었던 서쪽 지역에서는 새로운 사회가 형성되고 북쪽 왕조인 메스트마치에서는 자카럼이란 종교가 탄생한다. 이들은 전도를 위하여 여러 곳을 떠돌았는데, 어느 날 자카럼의 이름을 걸고 나타난 레오릭이란 인물이 서쪽 지방에 나타나 왕임을 자처하게 된다.

그리고 예전에 디아블로를 묻었던 자리를 궁전으로 삼아 통치를 시작하였다. 처음에는 그의 통치에 반대를 일으켰던 사람들도 그의 덕망 있는 정치에 감동하고 그를 따르게 되었다. 그런데 레오릭의 부하 중에 라자러스라는 주교가 있었는데 디아블로의 존재를 발견하고선 그를 봉인했던 틀을 깨뜨려 버린다.

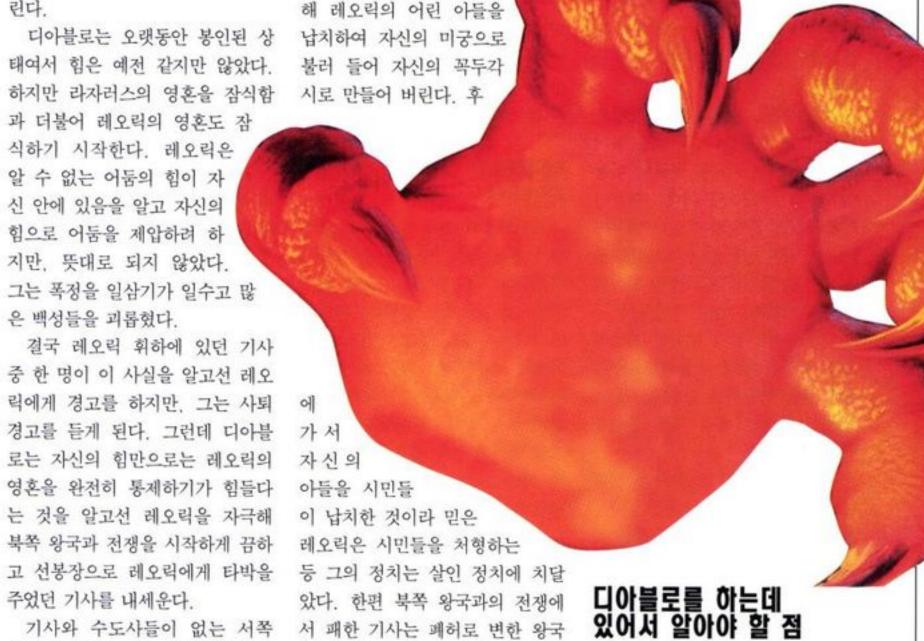
디아블로는 오랫동안 봉인된 상태여서 힘은 예전 같지만 않았다. 하지만 라자러스의 영혼을 잠식함과 더불어 레오릭의 영혼도 잠식하기 시작한다. 레오릭은 알 수 없는 어둠의 힘이 자신 안에 있음을 알고 자신의 힘으로 어둠을 제압하려 하지만, 뜻대로 되지 않았다. 그는 폭정을 일삼기가 일수고 많은 백성들을 괴롭혔다.

결국 레오릭 휘하에 있던 기사중 한 명이 이 사실을 알고선 레오릭에게 경고를 하지만, 그는 사퇴경고를 듣게 된다. 그런데 디아블로는 자신의 힘만으로는 레오릭의 영혼을 완전히 통제하기가 힘들다는 것을 알고선 레오릭을 자극해 북쪽 왕국과 전쟁을 시작하게 끔하고 선봉장으로 레오릭에게 타박을 주었던 기사를 내세운다.

기사와 수도사들이 없는 서쪽지역인 칸듀라스는 이제 디아블로의 것이나 다름없었다. 디아블로는 라자러스에게 명해 레오릭의 어린 아들을 납치하여 자신의 미궁으로 불러 들어 자신의 꼭두각시로 만들어 버린다. 후에 가서 자신의 아들을 시민들이 납치한 것이라 믿은 레오릭은 시민들을 처형하는 등 그의 정치는 살인 정치에 치달았다. 한편 북쪽 왕국과의 전쟁에서 패한 기사는 폐허로 변한 왕국을 발견하고 레오릭과 전쟁을 벌이게 된다.

이제 칸듀라스 지역은 온통 폐허의 도시로 변하였다. 저녁에 바깥으로 나가면 어둠의 그림자 속에 악마들이 기다리고 있다는 이상한 소문까지 돌고 있다. 이곳에는 왕도 없고 법도 없다. 단지 디아블로가 음흉한 웃음을 지고 있을 따름이다.

피를 흘리며 교회 앞에 쓰러져 있는 사나이

디아블로를 하는데 있어서 알아야 할 점

캐릭터와 인터페이스 체계를 이해하자

디아블로에서는 세가지 인물의 형태중 플레이어의 취향에 맞는 클래스를 설정할 수 있다. 세가지 클래스로는 전사(Warrior), 마법사(Sorcerer), 부랑자(Rogue)가 있다. 이중 게임을 쉽게 클리어할 수 있는 인물은 강하며 억세고 근접전투에 가장 효과적인 '전사 클래스'이다. 그는 야전의 무기와 갑옷을 수리할 수 있는 능력을 갖고 있

으므로 초보자가 사용하기에는 가장 적합한 편이다. 그러나 마법사나 부랑자도 각기 특성이 있다. 예를 들어 마법사의 경우는 마법력이 강하기 때문에, 다양한 마법력으로 상대방을 제압하기도 한다. 그러나 필자 개인 의견상 전사를 가장 추천하고 싶다. 그리고 디아블로의 또 다른 장점 중 하나가 바로 간편한 인터페이스 부분이라고 하겠다. 마우스 클릭만으로도 캐릭터의 이동이 가능한 것이 특징이다. 예를 들면 울티마 7에서부터 적용된 시스템과 같은 것으로 이동하고자 하는 위치에 커서를 놓고 마우스의 왼쪽 버튼을 클릭 함으로써 쉽게 이동할 수 있다. 물론 벽이나 괴물, 닫힌 문 등은 캐릭터의 이동을 방해한다.

전투시에도 이동과 같은 방법으로 전투를 진행한다. 괴물을 공격하기 위해서는 커서를 목표에 이동시키면 하이라이트 되며, 괴물의 이름과 주인공이 알고 있는 내용이 박스에 나타나게 된다. 그리고 왼쪽 버튼을 클릭하면 괴물을 자동적으로 공격한다. 만일 주인공이 공격 거리 내에 있지 않다면 자동적으로 괴물을 향해 이동하게 된다. 혹은 활을 사용하는 경우에도 문과 같은 장애물 뒤에서 적을 공격할 수 있다.

이때는 〈SHIFT〉키를 누른 상태에서 공격하게 되면 주인공이 이동하지 않고 그 자리에 서서 활을 쏘

웬 황금 박쥐?

거나 무기를 휘두른다. 여기에 마우스 클릭 방법에 따라 다양한 방어 동작을 취하게 된다. 그리고 가장 중요한 장비 교환에 있어서도 윈도우 95에서 사용하는 드래그 앤 드롭 기능을 지원하고 있다. 즉 무기를 교환할 때는 마우스로 그냥 집어서 끌고 간 다음 적당한 곳에 놓기만 하면 자동적으로 무기가 변환된다. 이때에 아이템 박스에는 무기의 능력치와 현재의 내구성 등의 정보가 나타나게 된다.

디아블로는 일종의 서바이벌 게임이다

디아블로의 전투 모드에서 살아남기 위해서는 다양한 전술 체계가 필요하다. 이 게임을 일종의 필드 게임으로 보아서는 안된다. 왜냐하면 모든 진행이 리얼 타임으로 숨가쁘게 이루어지기 때문이다. 따라서 캐릭터의 위치 선정부터 주의깊게 해야 한다. 디아블로의 프로그램 엔진의 경우 공격측의 민첩도와 기타 요소에 따른 성공 비율, 방어측의 회피 비율이 계산되어 난수적으로 공격 성공 여부를 가린

무기 아이콘 바의 모습

주위에 떨어져 있는 돈을 주워 담자

다.

이때 공격이 성공으로 이루어지면 방어측이 진행하던 동작은 순간 멈추게 된다. 즉 공격의 기회를 잃게 되는 셈이다. 따라서 방어를 위해서는 적과의 접촉 면적을 줄이는 것이 좋다. 예를 들자면 적과 가까이 접근전을 펼치기보다는, 일종의 방어막 같은 물체 뒤에 숨었다가 적이 다가오는 순간에 공격을 시도하는 편이 낫다.

두번째로 상대하게 되는 몬스터의 수가 얼마 되지 않고 굼뱅이라면 공격하고 곧바로 숨는 약올리기 작전이 유리하다. 예를 들어 몬스터가 다가오는 동안 활이나 마법으로 공격을 하다가 몬스터가 바로 옆에 멈춰서서 공격하려는 순간에 다시 도망치는 전법을 사용해 보자.

세번째로는 유인 작전을 쓰는 것이다. 게임 후반에 들어설 경우 강력한 파워를 지닌 몬스터들이 넓은 공간에 산재해 있다. 아마도 이러한 몬스터 우리에 제발로 뛰어든다는 것은 거의 자살 행위와 같다. 특히 시야 밖의 몬스터들 생각을 하지 못한 채로 용기를 갖고 덤볐다가 봉변을 당하기도 한다.

몬스터가 게이머의 시야에 들어왔다는 것은 상대방도 게이머를 보았다는 것을 의미하므로 재빨리 숨는 것이 중요하다. 또한 후반부에 등장하는 거대한 몬스터들의 경우는 직접 상대해서는 도저히 물리치기가 불가능하다.

이때에는 유인 작전을 사용하여 아군측에게 유리한 곳으로 이끌어 내는 것이 중요하다. 예를 들어 길 모퉁이를 돈다면 막 모퉁이가 시작되는 지점에 기다리다가 적이 나오면 덮치는 것이 좋다. 지능적인 적들은 공격을 위해 일정한 간격을 두는데 모퉁이 뒤에 숨어 있으면 너무 가까우므로 거리를 유지하기

불기둥이 치솟는다

붓처의 룸에 들어선 주인공

위해 주춤거리게 된다. 이 순간을 노려 공격을 하면 손쉽게 적을 해치울 수 있다.

무기 사용에 신중을 기울이자

본 게임에 등장하는 무기들은 정말로 많은 편이다. 그것들 중 같은 종류의 무기라도 무기에 들어 있는 특수한 능력들이 각기 다르기 때문에 완전히 다른 성격의 무기가 되어 버리기도 한다. 디아블로의 무기의 경우 내구력이라는 수치가 있어 내구력이 다하면 무기가 저절로 깨져 버린다.

즉 무한대로 사용할 수 없다는 이야기이다. 예를 들면, 검과 도끼는 점점 날이 더워짐에 따라 나중에는 전투시에 별로 효과를 발휘하지 못하는 등 현실성을 도입하였다. 그래서 무기나 보호 장비 등은 게임을 진행하면서 수시로 교체를 해주어야 한다.

또한 무기나 보호 장비는 각각의 특성과 한계 내구성이 존재하여 아무리 좋은 아이템도 오래 사용할 수 없게 되어 있다. 물론 좋은 아이템은 오래 사용할 수도 있지만 다음 아이템을 구할 때까지 사용해야 하므로 게임에서는 무기의 사용도 효과적으로 이루어져야 한다.

파워업을 마쳤다

키조작 안내

키	기능
〈F1〉	도움말 표시
F5〉~〈F8〉	게이머가 지정해 놓은 핫키에 따라 주문을 사용할 수 있다
〈F9〉~〈F12〉	멀티플레이시 사용하는 키로 상대방에게 메시지를 보낼 때 사용한다
〈1〉~〈8〉	지정되어 있는 아이템을 사용한다
〈P〉	일시 정지
〈Z〉	화면 크기 조절
〈ESC〉	메인 메뉴를 불러낸다
〈B〉	마법서를 볼 수 있다
〈C〉	현재 캐릭터에 대한 정보를 알 수 있다
〈I〉	아이템 박스를 살펴본다
〈Q〉	현재까지 플레이한 모험일지를 살펴본다
〈TAB〉	다센트 시리즈와 마찬가지로 자동 지도 모드를 작동시킬 수 있다
〈+〉,〈-〉	자동 지도 모드를 택하였을 경우 지도 화면을 확대하거나 축소한다
〈화살표〉	지도 화면을 스크롤 할 때에 사용한다
〈ENTER〉	멀티 플레이를 할 때에 상대방에게 메시지를 보내는데 사용한다
〈SHIFT〉	공격시 현재 위치에서 움직이지 않는다

뭐니뭐니 해도 RPG 게임은 마법이다

디아블로에 나오는 몬스터에게는 마법, 불, 번개에 대한 저항력이나 면역 능력이 있어 마법 사용에서도 신중해야 한다. 이런 몬스터들에게는 무엇보다 면역성이 없는 마법을 선사해야 한다. 아마도 많이 사용하게 되는 마법 중에 파이어 월을 들 수 있을 것이다.

이 마법은 게이머와 목표 지점을 잇는 라인에 수직으로 생성되는데, 이를 잘 활용하면 큰 도움이 될 것이다. 방법만 강구해 보면 몬스터들을 하나의 파이어 월을 따라 계속 걷게 할 수도 있다. 아마도 이 마법을 이용하여 2중 3중으로 벽을 쌓아 놓으면, 몬스터들을 완전히 휘어잡는 순간이 오게 될 것이다. 여하튼 디아블로를 할 때에는 자신만의 필살기 마법을 만드는 것이 좋다. 왜냐하면 게임 중간에 더 이상 인간의 힘으로 풀어 나갈 수 없는 곳이 산재해 있기 때문이다. 이러한 때에 확실한 마법 하나는 큰 도움이 될 것이다.

시체들이 처참하게 널려있다

게임의 진행

게임의 진행 방법을 설명하기 전에 한가지 말해 둘 것이 있다. 일반 롤플레잉 게임의 경우 일정한 루트를 따라 진행하기만 하면 누구나 똑같은 엔딩을 볼 수 있다. 그러나 디아블로의 전체적인 게임 진행은 멀티플 스토리 라인에 의해 선택하는 캐릭터마다 얼마든지 다양한 진행 방법이 나온다. 또 플레이어가 어떻게 진행하느냐에 따라 매번 다른 상황이 나타나므로 일정한 공략이 없다.

쉽게 설명하자면 게임을 매번 새롭게 진행한다고 할 때 같은 곳의 던전에 들어가도 지난번에 했던 미로나 괴물들이 등장하는 것이 아니라 매번 새로운 던전의 미로와 다른 캐릭터들이 등장하게 된다는 것이다.

즉 게임을 새로이 시작할 때마다 위치를 바꾼다는 것이다. 이렇게 구성된 스토리 라인이 30여개가 넘는 이벤트로 구성되어 있어서 게임을 처음부터 다시 하더라도 얼마든지 색다르게 이야기를 이끌어 나갈 수 있다. 따라서 본지에서도 필자의 주관적인 진행대로만 분석을 이끌어 나가면 형평성에 어긋날 듯 싶어서 공통적인 사항을 중심으로 폭넓게 공략해 나가기로 하겠다.

레벨 No.1

이번 레벨은 어느 교회의 지하 창고 같은 곳에서 시작된다. 이곳에 들어가자마자 붉은 빛이 유리창을 통해 뿜어 나오는 것을 볼 수 있을 것이다. 상당히 섬뜩한 분위기를 연출하는 것이 레벨 1부터 예사롭지 않다.

교회 앞에 다가가면 한 남자가 쓰러지면서 피를 쏟아 내고 있다. 그는 자신의 모든 가족이 푸주한이란 작자에게 죽었으니 복수를 부탁한다고 한다. 그러면서 마지막 숨

레벨 4에서 오든에게줄 간판을 얻은 모습

을 거둔다. 여기서 〈Q〉키를 누르면 첫 번째 퀘스트(Butcher)가 생긴다. 이 던전 안으로 들어가보자.

이곳에서는 처음 시작답게 그다지 심한 공격은 나오지 않는다. 적들을 하나 하나 죽이면서 진행해 나가자. 푸주한을 해치우면 푸주한의 칼이란 아이템을 얻을 수 있을 것이다.

주위를 감싼 몬스터

뼈의 방에는 온통 뼈다귀 뿐이다

레벨 No.2

레벨 2에서는 붓쳐(Butcher)를 잡아 없애야 한다. 먼저 그의 방에 가서 붓쳐의 몸을 이리저리 베어버리자. 포션을 벨트에 몇 개 꽂아 두었다면 큰 어려움 없이 해치울 수 있을 것이다. 이곳에 보면 도서관에 마법서들이 놓여 있는데 나중에 공부하는데 도움이 되므로 일단 챙겨 두도록 하자. 붓쳐를 해치우고 나면 그에게서 엄청난 크기의 칼을 얻을 수 있다. 무기를 얻은 다음에는 다시 마을로 나가 보자. 그러면 마을 어귀에서 피펀에게 말을 걸면 두 번째 퀘스트를 받게 된다. 이번 퀘스트는 크게 어렵지 않다. 주위를 살펴보다가 방으로 들어간 다음에 방의 틈새를 이용해서 또다른 통로를 찾도록 하자. 통로를 따라가면 동굴로 이어지는데, 동굴까지 가서 적들을 모두 물리치면 된다.

레벨 No. 3

이번 레벨은 선술집 주인이 부탁하는 퀘스트이다. 주인은 옛날 리오릭왕의 얘기를 잠깐 해주는데, 이야기를 잘 귀담아 듣도록 하자. 이곳에서는 리오릭 왕의 예전 보금자리로 이동할 수 있다. 리오릭 왕의 보금자리에 다가가기 위해서는 계단을 통해 나아가야 한다.

리오릭 왕의 보금자리에는 많은 몬스터들이 있지만 어려운 상대는 아닐 것이다. 하지만 리오릭은 지속적으로 몬스터들을 생산해 내는데, 이를 역이용하면 상당한 경험치를 올릴 수 있을 것이다. 활을 준비하여 왕의 보금자리로 다가가

앗! 극악이다

뼈의 방에는 온통 뼈다귀 뿐이다

리오릭을 계단 쪽으로 유인하자. 그리고서 리오릭의 공격을 피해 달아나면서 몬스터들을 제거하자. 그러다 보면 상당히 경험치가 올라갈텐데 물이 오를때로 올랐다면 이 순간을 이용해 리오릭과 결전을 치르자. 리오릭을 무찌르면 죽은 이의 왕관이라는 아이템을 얻을 수 있다.

레벨 No. 4

이번 레벨에서도 선술집의 주인이 이상한 일을 겪었다면서 말을 건넬 것이다. 던전 레벨 4에 이번 퀘스트를 풀 수 있는 열쇠가 있다. 몬스터들은 라이징 선 선술집의 간판에 그려진 태양의 모습에서 무엇인가 강력한 힘을 얻을 수 있을 거라고 믿었다. 던전 레벨 5로 가기 위한 계단을 몬스터가 저지하고 있을 것이다. 그런데 그가 신기한 제안을 게이머에게 할 것이다. 바로 다른 몬스터들에게서 선술집의 간판을 빼앗아 주면 자신이 길을 비켜 주겠다고 제안한다.

그러므로 먼저 위쪽으로 올라가 몰려 있는 몬스터들을 해치우자. 그 다음에 약속대로 상자각 속에 들어 있는 간판을 가져다주자. 그러나 그들은 말과 행동이 달랐다. 간판을 받자마자 다시 주인공을 향해 달려들 것이다. 따라서 간판을 빼앗기지 말고 몬스터들을 해치우도록 한다. 그 다음에 간판을 가지고 오든이라는 사람에게 가져다주자. 그러면 감사의 표시로 방패막이 될 수 있는 멋진 투구를 선물로 선사할 것이다.

레벨 No. 5

레벨 5에 들어서기 전에 옛 전설이 적혀 있는 피의 책(Book of Blood)을 찾아 읽자. 책을 읽는 순간 맵을 확인하면 새롭게 바뀐 지역을 알 수 있을 것이다. 책에 쓰여 있기를 고대 투사의 용맹이 담긴 갑옷이 있다 하였고, 피의 방과 화염의 통로를 지나서라고 적혀 있다. 발러가 있는 방에는 피의 대좌(Pedestal of Blood)가 있는데 이 뒤쪽에 진귀한 아이템이 있다. 이곳으로 통하는 비밀문을 찾기 위해서는 밖으로 나와 옆의 조그마한 방으로 가 레버를 당겨야 한다. 그러면 비밀 문이 열리고 곧 몬스터들을 해치운 후 발러를 얻을 수 있다.

레벨 No. 6

이번에도 퀘스트가 있는데, 레벨 6을 열심히 돌아다니다가 얻게 되는 책을 읽으면 퀘스트를 받을 수 있다. 퀘스트를 받게 되면 레벨 6의 어딘가 있는 해골들의 방(Bone Chamber)로 가보자. 방안에 있는 적들을 모두 물리친 다음에 양쪽 길의 본 레버를 다 당겨 뼈의 방으로 넘어가 영웅의 방에서 책을 펼치면 된다. 이번 퀘스트를 마치고 나면 가디언의 마법이 나온다.

불타고 있는 십자가

동굴 대탐험

레벨 No. 7

레벨 7은 공간이 협소한 미니 퀘스트이다. 맹인들이 살고 있는 방에 들어가게 된다. 맹인들은 비록 앞은 보이지 않지만, 의외로 게이머를 골탕 먹일 만한 공격 전법을 사용한다. 따라서 빠른 민첩성의 연타 공격으로 적을 해치워서 시간을 절약해 보자. 그리고 적들을 물리치고 난 다음에는 옵틱 아물렛이라는 진기한 아이템 하나를 얻을 수 있을 것이다.

레벨 No. 8

특별한 이벤트로는 미친 마법사와의 전투가 있다. 이 퀘스트로 들어가기 위해서는 마을에 내려가 사람들과 대화를 해야만 얻을 수 있다. 이 마법사는 자신의 주술력을 이용하여 순간 이동을 하면서 주인공을 공격하므로 상당히 까다롭다. 그와 한참 전투를 하고 나면, 마지막 순간에 순간 이동에 관한 마법책을 보여준다. 무엇보다 레벨 8에서는 무기 보충에 신경을 쓸 필요가 있다. 반드시 마을에 가서 무기의 내구성을 충전하도록 하자.

레벨 No. 9

마을에 올라가 그리스 올드에게 말을 걸면 분노의 모루(Anvil of Fury)를 찾아오라는 부탁을 하는데 이 퀘스트는 레벨 10에 그 비밀이 있다. 레벨 9부터는 갑자기 적의 난이도가 높아지니 항상 주의하도록 하자. 그리고 이번 층에서 계단을 잘 찾아보면 마을로 한번에 올라가는 것을 찾을 수 있다. 레벨 5에서는 납골당을 통해 마을로 나갔지만 이번에는 마을의 위쪽 동굴을 통해서 나가게 된다. 이로써 마을과 던전이 통하는 길이 벌써 세 개가 되었다.

레벨 No. 10

레벨 10의 던전 구조는 각 게이머마다 다르겠지만, 평균적으로 볼 때에 상당히 어려운 편에 속한다.

맹렬한 서큐버스들의 공격

거의 전체 지도 가운데쯤 올라가는 계단과 내려가는 계단이 같은 화면에 보일 정도로 가깝기 때문에 몬스터들과 대결하는데 많은 어려움을 겪을 것이다. 레벨 10 중앙부에는 조금전 대장장이에게서 받은 퀘스트의 목적인 분노의 모르가 있으니 잊지 말고 가져다주도록 하자. 이번 레벨에서 얻게 되는 아이템을 그리스 올드에게 가져다주면 그는 그 모루를 이용해 게임의 마지막까지 거의 계속 쓸 수밖에 없는 무기로 만들어 준다. 이 검은 매우 빠른 공격을 가능케 해주며, 명중률이 높은 것이 특징이다.

레벨 No. 11

레벨 11은 별다른 특징이 없다. 단순히 몬스터들과 전투를 벌여서 앞으로 나아가기만 하면 된다. 하지만 곳곳에 산재되어 있는 아이템들을 얻어 대장간에 팔도록 하자. 상당한 자금을 얻을 수 있을 것이며, 이 돈을 가지고 좀더 강력한 무기를 사는 편이 훨씬 낫다.

레벨 No. 12

레벨 12부터는 서큐버스라는 새로운 몬스터들이 등장한다. 이 몬스터들은 마법을 사용하여 공격을 하는데, 만약 선제 공격을 하려고 들면 어디론가 사라져 버린다. 그리고 대규모 집중 공격을 장기로 삼아서 한꺼번에 엄청난 마법을 사용하면서 게이머를 고통스럽게 만들 것이다. 서큐버스와 전투를 벌일 때에는 한꺼번에 많은 수를 처치하려고 들지 말고, 한 명을 모델 삼아 궁지에 몰리게 한 다음에 단칼에 베어 버리는 전법을 사용하자. 서큐버스와 한참 싸우다 보면 홀라드림의 이야기라는 책을 발견하게 된다.

이 책에는 세명의 악마가 지상으로 나와서 그 중에 두 명을 봉인했다는 이야기가 나온다. 필자가

새로운 게이트를 발견하다

창에 꽂혀 처참한 최후를 맞이한 시민들의 시체

마을사람들과의 대화

스토리 라인에서 설명했던 내용이므로 굳이 깊게 다루지는 않겠다. 여하튼 이 책을 받아 들고서 다음 던전으로 이동해 보자.

레벨 No. 13

이번 레벨도 책에서 읽게 되는 미니 퀘스트 형식 이하. 하지만 피의 장군(Warload of Blood)를 제거하지 않으면 레벨 14로 넘어갈 수 없다. 그는 이름만큼이나 피에 굶주려 있다.

그의 수하로 있는 스틸 로드들의 수가 많지 않으므로 졸개들부터 처치해 나간다. 이들을 해치우기 위해서는 각개 격파 방법이 필수적이다. 하나 하나씩 유인한 다음에 조금씩 적의 에너지를 축내 가자. 마지막에 피의 장군과의 대전시에는 빠른 칼 공격과 마법이 유용할 것이다. 몬스터들을 모두 해치우고 나면 피의 장군이 있던 자리에 값나가는 아이템들이 많이 떨어져 있을 것이다.

주위가 온통 쑥대밭이 되어 버렸다

레벨 15로 들어가는 통로

레벨 No. 14

드디어 마지막 결전의 순간도 얼마 남지 않았다. 마지막 디아블로와의 결전에 대비하여 마법력을 올려 주는 무기를 구해서 마법책을 최대한 활용하자. 이번 레벨 14에 등장하는 적들은 마법사들과 서큐버스들인데, 화면에 날아다니는 적들의 마법 공격 때문에 거의 아이콘이 보이지 않을 정도이다. 마법책을 활용하여 똑같이 마법으로 대응해 주자. 비록 어설픈 마법일지라도 마법책을 활용한다면 적에게는 상당히 큰 피해를 입힐 수 있을 것이다.

레벨 No. 15

던전 안의 지옥을 탐험하다 보면 라자루스의 지팡이를 얻게 된다. 이 지팡이를 마을의 장로 케인에게 보이면 케인은 많은 사실을 이야기해 줄 것이다. 라자루스가 왕자를 납치해 디아블로를 강림케 하려 한다고 말해 주고는 서둘러 라자루스를 저지하고 왕자를 구하라고 말한다.

이곳에서 라자러스의 지팡을 가져가자

라자루스의 은신처로 가는 붉은 포탈은 던전 레벨 15에 있다. 이곳을 통하여 그의 은신처에 도착하게 되면 서큐버스들부터 해치운다. 그 다음에 은신처 양 사이드의 문장 위에 올라서서 책을 읽는 방법으로 숨어 있는 몬스터들까지 모조리 쓸어버리자. 처음 이동해 온 문장 위에 올라서면 라자루스가 있는 제단으로 이동할 수 있다. 라자루스 주위에는 엄청난 수의 서큐버스들이 몰려 있기 때문에 손쉽게 해치우기는 힘들 것이다. 서큐버스부터 유인한 다음에 이들을 제거한 다음에 라자루스와 멋진 한 판 승부를 벌여 보자.

이번 레벨에서는 반지를 비롯한 여러 가지 아이템을 얻어 가지고 레벨 16을 위한 만반의 준비를 하도록 하자.

레벨 No. 16

레벨 15의 붉은 포탈이 있던 곳 아래쪽의 거대한 별 모양의 문장은 라자루스가 죽고나면 붉은 색을 띤

디아블로 베틀넷 즐기기

1. 먼저 윈도우에서 전화 접속 네트워킹을 설치하자.

디아블로 베틀넷을 즐기기 전에 일단 윈도우 95 상에서 네트웍 시스템을 점검할 필요가 있다. 윈도우 제어판에 들어가서 〈프로그램 추가/삭제〉를 클릭하자. 〈프로그램 추가/삭제〉의 〈윈도우 설치〉를 선택한 다음에, 〈통신〉란에다가 마우스를 클릭한다.

그 다음에 자세히(디폴트)를 클릭하면 구성 요소 중에서 〈전화 접속 네트워킹〉이 나올 것이다. 이 전화 접속 네트워킹을 선택한 다음에 Okay 사인이 나면 자동적으로 전화 접속 네트워킹 프로그램이 설치가 마쳐진다.

2. TCP/IP를 설치하여 인터넷 상에서 베틀넷을 즐겨보자.

위의 전화 접속 네트워킹과 마찬가지로 제어판으로 들어간다. 그 다음에 네트워크에다가 마우스를 클릭한 다음에 추가(ADD) 버튼을 선택하자. 그러면 프로토콜이 나올 것이고 여기서 마이크로 소프트를 선택한다. 그 다음에 오른쪽 창을 열어 TCP/IP를 선택하게 되면 네트워크 구성의 설치된 네트워크 구성 요소에 TCP/IP가 설치되게 된다. 새로이 추가된 TCP/IP를 마우스로 한번 클릭하여 선택한 다음에 확인을 누르면 설치 작업이 마쳐진다. 이때 화면에는 시스템 구성 요소가 바뀌었으니 윈도우를 다시 부팅하라는 메시지가 나올 것이다.

3. 주변 환경 설정하기

시스템을 재부팅 한 다음에 〈내 컴퓨터〉 아이콘 안으로 들어가면 다이얼업 네트워킹이라는 아이콘이 새로이 생겼을 것이다. 여기에다가 마우스를 클릭하면 새로 연결이라는 아이콘이 있다. 이제 전화 접속을 위한 연결을 시작하자. 〈새로운 연결〉을 클릭하면 연결 이름을 지정(디폴트)로 연결 설정(My Connection)을 클릭하고 모뎀을 선택하자. 그리고 〈구성〉항목의 〈연결〉을 선택하여 자신의 통신 환경에 맞도록 모뎀 스피드와 통신 포트를 설정한다. 그 다음에 〈옵션〉을 선택하여 〈전화건 다음 터미널 창 표시〉옵션을 꼭 선택해 두도록 하자.

설정을 마치고 〈다음〉을 클릭하여 전화번호를 지정하여야 하는데, 천리안-하이텔-나우누리-유니텔 등의 접속 번호를 적어 주면 된다. 그 후에 〈다음〉을 선택하고 완료를 누르면 지정된 이름으로 연결 설정이 된다. 이제 새로 설정된 연결 아이콘에다가 마우스를 클릭하여 오른쪽 마우스 버튼을 클릭하자. 그런 다음에 등록 정보를 선택하고 '서버 종류'를 고르자. 서버 종류에 들어가면 우선 전화 접속 서버 종류를 〈PPP:Windows 95, Windows NT 3.5, 인터넷〉으로 선택하고, 아래쪽은 TCP/IP 옵션만 선택하자. 그 다음에 〈TCP/IP 설정〉 항목을 선택해 할당된 IP 주소 사용을 선택하자. 본지에서는 나우누리를 예를 들어 IP 주소를 쓰도록 하겠다. 나우누리의 IP 주소는 〈10.0.2.15〉이다. 그 후에

거대한 당치의 디아블로의 모습

마을 사람들과의 대화를 마치고 나면 새로운 게이트가 생성된다

다. 이곳을 통하면 디아블로가 자리잡고 있는 던전 레벨 16으로 이동할 수 있다. 레벨 16은 크게 네 곳으로 나눌 수 있다. 처음 교회를 들어갈 때 방향을 위쪽이라고 하고서 위쪽의 왼쪽으로 가서 레버를 당기자. 그러면서 차례로 블록을 돌면서 레버를 모두 당기도록 한다. 마지막 블록에는 디아블로가 블러드 나이트들과 함께 등장한다.

일단 주위에 있는 몬스터들을 유인해 내어 처치하자. 이제 본 게임의 최대 이벤트인 디아블로와의 1:1 대전이 남았다. 디아블로는 화공법을 쓰면서 주인공 주위를 불바다로 만든다.

마지막 디아블로를 제거할 때에는 마법보다는 검이 유리하니 갖고 있는 검 중에서 가장 강력한 검을 이용하여 디아블로를 없애도록 하자. 디아블로를 해치우면 엔딩이 펼쳐진다. 주인공은 디아블로의 머리에서 크리스탈을 칼로 도려내 손에 들자 디아블로는 사람의 모습으로 환생하며 괴로워한다. 그런데 갑자기 주인공이 손에 든 크리스탈을 자신의 머리에다 꽂으면서 괴로워한다. 혹시 주인공 속에 든 악의 힘이 주인공 자신을 다시 악의 제왕으로 만들어 버리는 것이 아닐까 싶다.

디아블로에게 마지막 일격을 가하자

디아블로의 팁

■디아블로에서도 상당수의 자금이 필요하다. 물론 에디트 하면 되겠지만, 정식으로 돈을 늘리는 방법에 대해서 말하자면 다음과 같다. 우선 아이템 박스에서 남는 반지나 부적등 양질의 아이템을 파는 방법이다. 이 방법은 주로 멀티 플레이를 할 때 유용하다. 그러면 상당수의 자금이 생겨 상점 등에서 더욱 좋은 아이템을 구입할 수 있을 것이다.

■무기에는 각기 특성이 따로 주어져 있다. 단순한 수치만을 비교하지 말고 그 능력을 중심으로 무기를 택하자. 그리고 각 캐릭터마다 잘 맞는 무기들이 있다. 전사의 경우 빠른 검술이 좋으며, 마법사의 경우는 마법류를 택하는 것이 유용하다. 각기 맞는 무기들은 대장장이에게 물어 보면 잘 알 수 있으므로 그를 잘 활용하는 것이 유리할 것이다.

■몬스터들의 공격을 피하는 것도 중요하다. 혼드 디몬, 머드 런너, 옵시디언 로드 등의 혼드 디몬계 몬스터들은 공격 대상과 일정한 거리를 두고 빙빙 돌다가 갑자기 공격해 들어온다. 사전에 그들의 행동을 눈여겨보고 있다가 다가오는 방향의 수직 방향으로 몸을 피한 후 공격하는 전술을 사용해 보자.

할당된 서버 주소 사용을 선택한 다음에 기본 DNS에 〈203.238.128.24〉를 입력한다. 참고적으로 〈IP 헤더 압축 사용〉은 선택하지 않는 것이 낫다.

이제 설정을 모두 마쳤으므로 계속 〈확인〉을 클릭하여 전화 접속 네트워킹 폴더까지 빠져 나가자. 참고적으로 위의 베틀넷을 하기 위해서는 각 통신 서비스 업체에 계정이 필요하다.

4. SLIRPRC 제작하기

나우누리에서 GO SHELL 1을 하여 TMP 밑에 .SLIRPRC 파일을 카피해 와야 한다. 카피 방법은 CP/TMP/.SLIRPRC ./이다.

〈제작 과정〉

VI .SLIRPRC (화면이 에디트 화면으로 바뀔 것이다.)

I (이제부터 파일 내용을 적을 수 있다.)

-B 28800

ppp

redir udp 6112 6112

* 〈ESC〉키를 누른다.

:

wq

이제 원하는 파일이 만들어졌을 것이다. 파일을 만들기 위해서는 자신의 계정에서 만들어야 하며, 모든 명령어는 이야기 프로그램에서 창을 해제한 다음에 적어야 한다.

5. 이제 접속하는 일만 남았다.

전화 접속 네트워킹 폴더에 새로 만들어진 아이콘을 마우스로 더블 클릭하자. 이때 표시되는 전화 번호를 확인하여 보고 이상이 없다면 〈연결〉을 누르자. 이제 전화가 걸릴 것이고, 창이 열리면서 아이디 입력을 하라는 메시지가 나올 것이다.

정확히 신상 명세를 입력한 다음에 나우누리의 경우 'go shell 1'로 들어가자. 이곳에서 한 번더 계정용 비밀 번호를 적어 넣는다. 계정에 들어가 menu 명령어를 치면 손쉽게 slip 사용자를 위한 winsock을 사용할 수 있다. menu 중의 21번을 선택하면 [slirp ready...]라고 메시지가 나오면 〈계속〉을 마우스로 클릭하자. 그러면 나우누리가 28800bps로 연결되었다는 메시지가 나올 것이다. 이제 미리 설치한 디아블로를 실행하면 베틀넷의 세계로 들어갈 수 있다.

1 초음속퀴즈

문제 : 스퀘어의 초대작게임 1월 31일로 발매일을 오래전부터 기대와 성원을 모았던 게임이다. 닌텐도와의 인연을 끊고 PS와 손잡고 제작하는 이 게임의 제목은 무엇일까요?

보 내 실 곳 : 서울시 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 [초음속 퀴즈] 담당자 앞
마 감 : 1997년 2월 28일
당첨자 발표 : 게임챔프 97년 4월호 챔프게시판

1월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답 : 새턴웨이
김수형 / 전주시 완산구 풍남동 3가 83-4번지 4/5
김무령 / 수원시 권선구 거류 2동 한주 APT 101-202
▶ 이상 2명에게는 IBM PC 디스켓을 드립니다.

2 앙케이트 조사에 성의껏 답해 주신 분

IBM PC CD-ROM 게임(2명)
김형곤 / 서울시 강북구 번 3동 산 128번지 2/3
이승의 / 서울시 누원구 상계 10동 주공 APT 910-702

버철화이터2 공략본(5명)
권혁상 / 대전시 중구 태평 2동 삼부 APT 52-73
영형철 / 경기도 안성군.읍 영지리 146
최충현 / 경기도 안산시 고단 2동 주공 APT 710-502
경우석 / 서울시 성북구 길음 3동 916-3 23/7
이용영 / 부산시 해운대구 반송 2동 7-146

챔프점수 500점(10명)
안국현 / 경기도 수원시 팔달구 매탄 4동 삼성 APT 7-505
안재호 / 경기도 하남시 덕풍 3동 393-8
천명후 / 광주시 북구 운암동 477-9
김충석 / 서울시 송파구 신천동 11번지 장미 APT 29-703
이중민 / 경기도 안산시 성포동 592 선경 APT 16-1208
임현균 / 서울시 도봉구 방학 3동 신동아 APT 115-1109
백진성 / 서울시 도봉구 쌍문 1동 309-38
윤준호 / 서울시 동작구 동작동 58-27 7/2
원종욱 / 충남 천안시 봉명동 48-43
김동현 / 부산시 부산진구 당삼 4동 731-14 2/5

3 NEW 게임헌터 타기 퀴즈

문제 : 세가의 아케이드 게임입니다. ST-V 기판으로 만든 이 게임은 형사 2명이 주인공이며 대통령의 딸을 구한다는 내용의 액션게임입니다. 이 게임의 이름은?

마감일 : 97년 2월 28일까지
발 표 : 게임챔프 97년 4월호 챔프게시판
정 답 : 패왕전설/아마쿠사 강림

이현노 / 서울시 은평구 구산동 16-28호 연희연립 C-102
정답자 1명을 추첨하여 슈퍼컴보이 컨버터 팩을 드리겠습니다.

4 파워맨을 찾아라 정답자 발표

한진호 / 인천시 남구 주안 8동 6/3 1465번지
손호철 / 강원도 원주시 태장 2동 8/2 1378-17
김지욱 / 서울시 성북구 길음 2동 1186-10호
♡이상 3명에게는 IBM PC 게임을 드립니다.

현상진 / 서울시 강동구 상일동 227-402
강형원 / 인천시 동구 송림 4동 8번지 15/3
이동선 / 충북 충주시 금릉동 삼성 1차 APT 1-1105
정병국 / 경기도 고양시 거축동 백운 APT 1-201
금상락 / 경북 포항시 북구 장성동 럭키 APT 106-603
이승준 / 경기도 수원시 팔달구 지동 276-36 29/2
박창열 / 경기도 성남시 중원구 금광 1동 508번지
♡이상 7명에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

정 답 : 56쪽 상단 컷 그림중 첫번째 그림의 오른쪽(김또깡 왼쪽)

GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME C

1
1등:N64-1대

2
2등:PS-1대

3
3등:SS-1대

4
4등:3DO-1대

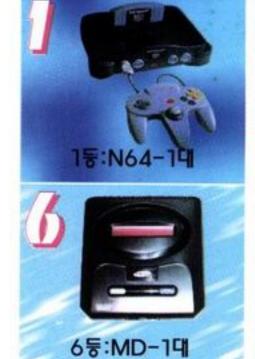
5
5등:SFC-1대

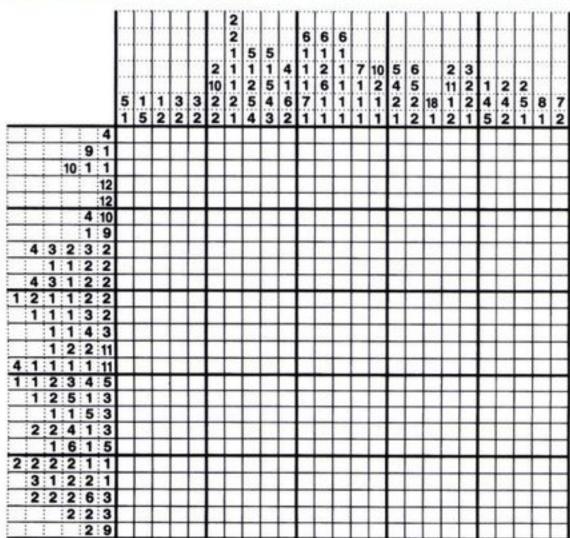
6
6등:MD-1대

7
7등:CD알라딘보이 1대

8
8등:미니컴보이 1대

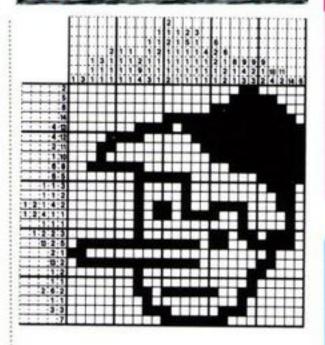
9
9등~18등:PS CD 1개씩

10
19등~28등:SS CD 1개씩

이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM PC게임 디스켓도 얻을 수 있고 챔프점수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 97년 5월호까지 계속 기록됩니다.

획득한 챔프점수의 기한은 창간 4주년호 (96년 12월호)부터 97년 5월까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

네모네모 로직

♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 IBM PC 게임 디스켓을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 [네모네모 로직] 담당자 앞

지난호 네모네모 로직 정답

지난호 네모네모 로직 당첨자

박근영 / 서울시 금천구 독산 3동 974-23호
전재성 / 대전시 서구 괴정동 70-20
임채호 / 충남 아산시 용화동 295-12
신찬영 / 서울시 동대문구 제기 1동 122-445 39/5
박성현 / 서울시 서대문구 북가좌동 상호 APT 104-804
● 이상 5명에게는 네모네모 3탄 단행본을 드리겠습니다.

권 혁 / 인천시 남동구 구월 2동 주공 APT 233-103
유원선 / 서울시 금천구 독산 1동 한신 APT 1-206
김지현 / 경기도 안양시 동안구 평촌 목련마을 607-129
이상목 / 경북 의성군 안계면 용기리 1031-1
임주혁 / 서울시 송파구 문정동 훼밀리 APT 105-1005
● 이상 5명에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

게임챔프 상품 수령 요령

1. 자신의 이름이 어느 코너 몇 페이지에 있는지 확인(상품명도 확인)
2. 게임챔프 취재부(02-702-3213~4)로 전화 후 자신의 주소 재확인
3. 지방 독자일 경우는 챔프에서 선물로 발송해 주며, 서울 경인 지역일 경우는 직접 내사 후 수령해야 함

(게임퀴즈 상품 수령은 매월 15일~17일, 기타 코너는 매월 10일~12일 수령 가능)

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/차세대기(SS, PS)/아케이드/IBM PC입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상, 챔프팀 이성필 (02-702-3213~4)에게 연락 주세요.

독 . 자 . 코 . 너

이 코너는 독자 참여 코너로 게임을 해보고 독자들이 직접 게임을 평가해주는 코너입니다.

파워 리뷰

C&C 레드얼럿

C&C 레드얼럿은 내가 처음으로 제대로 즐긴 리얼타임 전략시뮬 게임이다. 그동안 듄2, 워크래프트 등을 접해보았지만 그리 재미를 못느끼고 포기하였기 때문에 레드얼럿은 나의 게임사에서 한 획을 그을만큼 중요한 게임으로 남을 것이다. 듄2나 워크래프트와 달리 나에게 매력적으로 보였던 부분은 바로 현대의 병기를 가지고 싸운다는 점이었다.

현대병기에 관심이 많아 대전략 시리즈는 하나도 빠놓지 않고 해보았을 만큼 병기 매니아라고 자처하는 나에게 현대병기를 가지고 리얼타임으로 싸우는 레드얼럿은 대전략에서는 느끼지 못했던 엄청난 재미를 느끼게 해주었다. 턴제로 돌아가면서하는 대전략만 즐겨온 나는 리얼타임 전략시뮬은 거의 즐겨본 적이 없었기 때문에 처음에는 적응하기가 무척이나 힘들었다. 하지만 이를 악물고 게임에 임한결과(비싸게 구입한 게임이라서 포기할 수가 없었다.) 게임에 금새 익숙해지게 되었고 지금은 리얼타임에서만 즐길 수 있는 재미와 긴박감을 느끼며 게임을 즐기고 있다.

최영훈/서울시 송파구 문정동 삼일빌라 가동 102호

창세기전

나는 매주 용돈을 꿍쳐서 요즘 외국으로 수출되는 창세기전을 바로 그저께 사서 해보았다. 상당히 기대에 부푼 마음으로 게임을 시작했는데 깔끔한 그래픽 그리고 무엇보다도 스토리가 아주 마음에 들었다. '역시 이정도면 외국에 수출해도 되겠어'라는 생각이 한 번에 들어왔다. 또 각기 개성있는 캐릭터들도 마음에 들어서 구입하기를 잘했다라고 생각되었다. 하지만 계속 플레이하다보니 여러 가지 단점과 전에는 못보았던 새로운 장점들이 눈에 띄었다. 우선 단점은 스토리가 너무 길어 쉽게 지루해진다. 또 나한테만 그런건지는 모르겠지만 중간부분은 난이도가 너무 높아 어렵다. 그리고 마지막으로 탄탄한 스토리라인에 비해 게임에서 보여준 엉성한 연출력은 아직까지 개선할 여지가 많은 것을 보여주는 것 같다. 하지만 장점도 많다. 매우 넓은 스토리, 많은 캐릭터들, 또 타임 턴 격투 진행과 많은 이벤트들이 단점을 없애고 내 마음을 사로잡는다. 그러므로 창세기전은 우리나라에서 만든 롤플레잉 게임중에서 최고임을 나타내고 싶고 창세기전2가 나오는데 그때에는 난이도가 좀 낮고 또 애니메이션도 좀 추가되었으면 좋겠다. 끝으로 창세기전2도 꼭 성공하길 빌겠다.

박윤권/ 서울특별시 영등포구 여의도동 광장APT 7-602

버철파이터 PC

3D 격투게임의 거장이라고 할 수 있는 버철 파이터. 투신전에 이어 3D격투게임에선 두 번째로 PC로 컨버젼 되면서 많은 IBM유저들의 사랑을 받고 있다.

버철파이터 리믹스를 바탕으로 만들어진 버철파이터 PC는 기존의 세턴용이나 아케이드용 버철파이터 리믹스 보다 훨씬 뛰어난 그래픽을 자랑하고, 세턴용에도 없었던 팀배틀모드도 추가 되어서 더욱 재미있는 버철파이터를 즐길수 있다. 3D 가속보드가 없어도 게임은 즐길 수 있지만, 3D 가속 보드가 있는 유저라면 더욱 아케이드적인 버철파이터를 즐길 수가 있다.

그래픽 이외에 사운드 또한 아케이드나 세턴보다 웅장하고 박력이 있어서 더욱 박진감 있는 대전을 즐길 수가 있어서 세턴 부럽지 않을 정도로 잘된 게임으로 생각 한다. 버철파이터2가 IBM PC용으로 나오는 것을 기대해 보면서 대전 격투 게임을 좋아하는 유저에게 권장하고 싶은 게임이다.

박용민 / 서울시 동작구 흑석1동 동궁빌라 나동 302호

삼국지 공명전

삼국지는 아주 매력적인 소설이다. 삼국지에 나오는 수많은 영웅들 중에서 내가 가장 좋아하는 인물이 바로 제갈량 공명이다. 삼국지 공명전은 삼국지 시리즈로 유명한 코에이사의 최신작으로 바로 제갈공명이 주인공으로 등장, 삼국지의 여러 가지 사건들을 공명의 시각에서 재조명한(?) 게임이다. 삼국지 공명전에서 공명은 유비가 삼고초려로 공명을 군사로 맞이하면서부터 등장한다. 삼국지를 읽어본 사람이라면 공명전의 첫 전투가 시작될 때부터 가슴이 두근두근하는 것을 느낄 수 있을 것이라 확신한다. 처음에는 공명을 믿지못했던 장비와 관우들에게 자신의 능력을 보이고, 대군으로 쳐들어온 조조군을 무찌르기 위해 계략을 펼치는 장면은 전율을 느낄 정도로 감동적이다. 공명전의 최고의 재미는 삼국지에서 공명이 보인 계략들을 직접 사용할 수 있다는 점이다. 물론 무조건 그 계략만을 사용해야하는 것은 아니다. 전투전에 작전을 선택할 때 삼국지의 계략이 아닌 작전을 선택해서 자신만의 전술을 사용할 수도 있다. 그러나 역시 삼국지 팬이라면 공명의 계략이 멋지게 성공했을 때 엄청난 희열을 느낄 것이라고 확신한다.

이민재 / 서울시 성북구 장위 1동 259-15

이상 4분에게는 IBM PC 게임을 드리겠습니다.

게임 챔프에서는 독자 여러분의 원고를 모집합니다.. 파워 리뷰, VS코너에서 독자 여러분의 원고를 기다립니다. 이 코너에 참여하고 싶은 분은

하이텔, 천리안 : champg
나 우 컴 : 네모네모
우 편 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 운민빌딩 2층 게임챔프로 보내주세요

Windows 95
Compatible

사립탐정 필립 말로우의

PRIVATE EYE

분노의 총성

완전 한글화

JAZZ와 함께하는 영어체험
INTERACTIVE
CD-ROM GAME

개발·판매원

대표전화:02-3450-4500, FAX:02-552-0986

제조원
SAMSUNG
삼성영상사업단